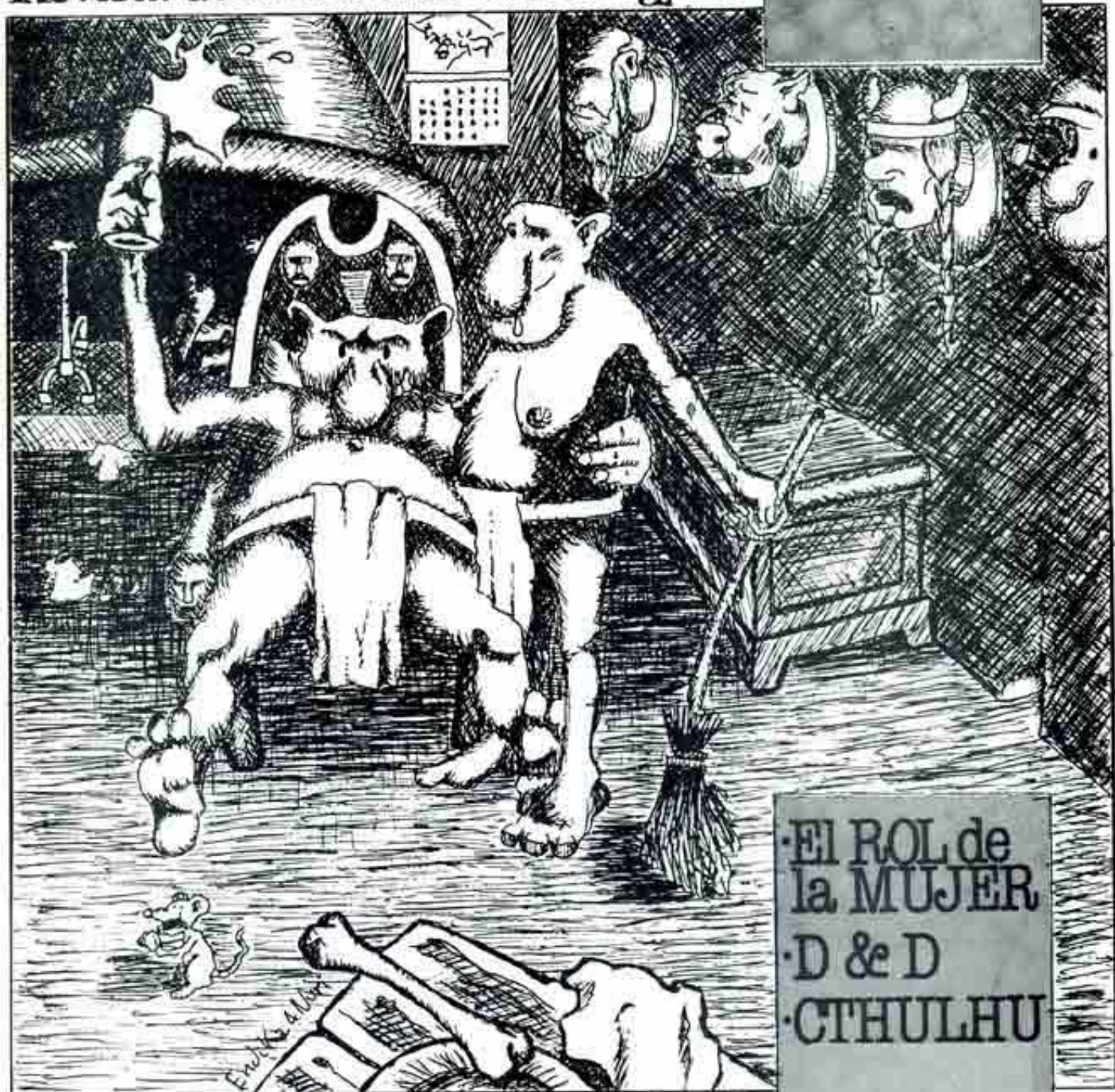


CADILLAC

Revista de rol del club **AURYN**

Bimestral
Año 1
Nov-Dic 86

nº 1



• El ROL de
la MUJER
• D & D
• CTHULHU

Para información
y catálogo

c/ San Hipòlit, 20.
08030 Barcelona



RuneQuest
Fantasy Roleplaying Adventure



HEROES

Advanced Dungeons & Dragons®

- * Advanced Dungeons & Dragons: Dungeon Master's Guide, Player's Handbook, Unearthed Arcana, Monster Manual 1 & 2, Fiend Folio, Oriental Adventures, Dungeoneer's Survival Guide, etc. más una selección de Módulos de Aventura ya disponibles.
- * Call of Cthulhu : CoC, Statue of the Sorcerer, Cthulhu by Gaslight, Nightmare in Norway, Dreamlands, etc.
- * MERP: Ya disponible la segunda Edición, MERP 2, más una selección de módulos compatibles.
- * Las próximas novedades: Wilderness Survival Guide (ADD), más módulos de Aventuras, Paranoia (Hardback), y por fin: THE WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY SYSTEM!
- * Si entre sesión y sesión de Rol no sabes como ocupar tu tiempo, te recordamos que seguimos teniendo la mayor selección de Wargames y juegos de todos los temas que puedas imaginar.

VENTA DIRECTA O POR CORREO, CON GASTOS PAGADOS PARA CLIENTES.

Jocs & Games C/. Muntaner, 193 Tel. 322 09 53

¡Hemos aquí!

Y que conste que al principio éramos un grupo de jugadores y jugadoras de lo más normal, hasta que un día decidimos constituirnos en Club de Rol (ahí es nada). Seguimos los pasos legales, nos reunimos, fijamos cuotas, buscamos un local, empezamos a contactar con otros grupos de jugadores que nos ayudaron y que al fin se unieron a nosotros...

El trabajo fué largo. Algunos se quedaron por el camino, otros iban llegando y al final tuvimos entre las manos el fruto de nuestros desvelos: un Club con sus mesas, partidas ruidosas, campañas más o menos sangrientas, discusiones sobre métodos y tablas... Un Club recién nacido, pero que goza de buena salud, en suma.

Llegados a este punto, nos dispusimos a sacar a la calle nuestro boletín. Como se vé que no nos valió cómodo y sencillo, enseguida pensamos que ésta publicación debía servir de punto de contacto al mayor número posible de jugadores de todo el país, para poner en común nuestras ideas y nuestros sistemas de juego, para conocernos y elevar entre todos el listón de la calidad y la cantidad del juego de rol que se practica entre nosotros.

Con esta idea editamos las páginas que tienes entre las manos. Esperamos que estén a la altura de la ilusión y el trabajo que hemos invertido en realizarlas.

¡Ah! ¡Nos vemos en las Jornadas!

¡Hasta pronto!

08031 BARCELONA,
TROLL- BIMESTRAL -
Nov-Dic 1986.- AÑO I
Razón Social:
CLUB DE ROL AURYN.
Pº Urrutia 133-135, 6ºD
Editora:
Montse Lombarte.
Secretario de Redacción:
Endika Garmendia.
Comité de Redacción:
Miguel Angel Diaz, Gustavo Castañer, Ricard Ibañez y Luis D'Estrées.
Relaciones Exteriores:
Nuria Lombarte.
Maquetación y Montaje:
Montse y Nuria Lombarte,
Luis d'Estrées.
Colaboradores:
Javier Alarcón, Diego Perez, Club MS y ALPHA.
Depósito Legal:
B-37111-86.

Sumario

EDITORIAL	3
NOTICIAS	4
NOVEDADES	6
<u>INFORME</u>	
DUNGEONS & DRAGONS	8
<u>ROLDENADOR</u>	
Calculo de PX para D&D	10
<u>EXTENSION</u>	
Nuevas competencias para CALL OF CHTULHU . .	12
<u>FANTASIA</u>	
La Leyenda de las DARLAND'S	15
<u>CONCURSO</u>	
El Gusto es mío	19
<u>OPINION</u>	
El Rol de la Mujer	22
<u>MODULO</u>	
D&D: Las minas de Nelkareth	25

NOTICIAS

-Se está procediendo a la elaboración de nuestro Reglamento Interno, coordinado y dirigido por Toni Abollado. Todos aquellos socios que tengan ideas, sugerencias y similares, se las pueden comunicar llamándole al 2466771 por las noches (con un poco de suerte no se habrá ido de copas).

-Aprovechamos para presentar nuestra junta directiva, integrada por:

Presidente:

Luis d'Estrées

Vicepresidente:

Endika Garmendia

Secretario:

Miguel Angel Díaz

Tesorera:

Ana Mateo

Vocal de Actividades:

Montse Lombarte

El señor Miguel Angel Díaz sustituye a la señorita Mari Cruz Padilla en Secretaría, pues ésta cesó porque espera gemelos ¡Felicidades!

retes Pintores" que con fervor se ha dedicado a la tarea de pintar, enmasillar, lijar y limpiar. Para cuando se publiquen estas líneas, Alpha ya estará funcionando a pleno rendimiento, habiendo celebrado una pequeña fiesta de reapertura del local (sentimos que lleguéis tarde).

-El club fomenta diversas actividades, desde campañas de macro-wargames, tipo Serie Europa de GDW, o Longest Day de AH, hasta rol-games, destacando una campaña de Traveller que se comenzó a jugar incluso cuando las obras no estaban acabadas, otra de Rolemaster de inicio inmediato y, como no, una sugerente Llamada de Cthulhu. En preparación, un proyecto de juego con nuevo sistema de combate de masas para fantasía, ambientado en el Middle-earth del Señor de los Anillos.

CLUB AURYN

-Tras el laborioso y esforzado parto de nuestro primer boletín, y recompuesto el ademán, estamos ya elaborando el Especial Jornadas. Se agradece la colaboración recibida y rezamos fervorosamente para volverla a encontrar en lo sucesivo.

-Sin embargo, tenemos tiempo para jugar sendas campañas de D&D, Middle-Earth, Mega y Car Wars. Algunas de ellas especialmente sangrientas y accidentadas, para regocijo de arbitros desalmados.

-En proyecto están las Sombras de Yog-Sothoth (Call of Cthulhu) y una macropartida de Machiavelli para todo el club. Seguiremos informando.

CLUB ALPHA

-Alpha nació a comienzos del verano pasado, de la unión de Ares, club sobradamente conocido en el ambiente de los jugadores empedernidos, con ex-miembros de M&S, así como con elementos desperdigados que decidieron dejar de jugar en casa para apuntarse a un local social.

-Tras las vacaciones, paréntesis obligado en que las actividades como club quedaron paralizadas, se comenzaron las obras de reforma y pintado del antiguo local de Ares en la calle Alf Bey, para convertirlo en la nueva y flamante sede de Alpha. Surgió, en la rancia tradición de los "branderburgueses", el comando "Los Cho-



-También se piensa potenciar, desde el club el juego por correo, actividad para lo que se ha conservado el nombre de Ares. En estos momentos se juega una campaña de juego por correo ambientada en un Imperio Romano bastante desintegrado tras la muerte de su emperador. Jugadores de toda España dirigen provincias del Imperio en un intento de desbancar a los demás y conseguir la supremacía en el Mare Nostrum. Se prepara una próxima campaña de ciencia ficción por correo, en la que cada jugador llevará una nave exploradora en una zona fronteriza del Imperio Galáctico.

-Todos los que deseeis conocer el club, podeis pasar por las tardes, los martes, miercoles, jueves y viernes, a partir de las cinco. La dirección es Alf Bey, 44, entlo. 2ª, Barcelona.

CLUB DE M&S

-Campaña de AD&D en Lankmar. Desde primeros de octubre se está jugando una macro campaña en el escenario de Lankmar.

Los jugadores inician por separado la aventura y notifican por escrito sus intenciones, de acuerdo con su situación y planes, para la "semana" siguiente, decidiendo los árbitros que acontecimientos tendrán lugar según dichas intenciones y según las circunstancias generales, citando al jugador o jugadores involucrados para que resuelvan los casos en directo.

El primer turno ya jugado se ha revelado movido y sabrosón, y los sucesivos prometen...

Cualquiera está a tiempo de apuntarse (masters también), pues la mecánica del juego permite incorporarse a él en cualquier estadio del mismo.

-Campaña táctica napoleónica:

Basada en Waterloo, con movimientos ocultos, los diferentes mandos se otorgan según los resultados de un test de capacidades militares. Número indeterminado de jugadores y movimientos por correo.

-Cursillos:

A partir de noviembre se iniciarán cursillos sobre clásicos del wargame y los juegos de fantasía y otros que por novedosos carecen de instrucciones en castellano. El club comunicará mediante las revistas y comercios especializados las

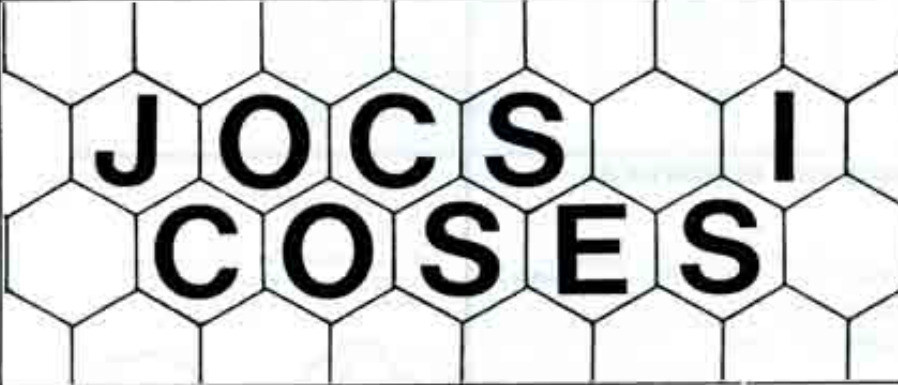
fechas y juegos a explicar.

-Actividades internas M&S: Rol.-Hay varias campañas AD&D, entre las que destaca la de Dragonlance, que finaliza tras año y medio de duros combates.

Así mismo existen campañas de Powers & Perils, una mortífera Twilight 2000 y una campaña de Star Trek que se iniciará para llevar a los jugadores a límites insospechados.

Wargame.-Finalizó la campaña de Longest Day con la expulsión de los aliados de las costas francesas, tras lo que el Alto Mando alemán confía invadir Rusia (Fire in the East).

Al margen de estos señalados eventos, se sigue jugando a todo tipo de wargames y temáticos, nacionales y extranjeros.

	
ESPECIALITAT EN JOCS NACIONALS I ESTRANGERS PUZZLES, PASSATEMPS, BARALLES. GRAN VIA-519	
	Billares Soler TEL 254 67 50
ESPECIALIZACION EN JUEGOS ANTIGUOS Y MODERNOS NACIONALES Y DE IMPORTACION ¡ AHORA EN GRAN VIA 519 !	

de aparición aleatoria de los mismos, incluyendo los descritos en el Manual del Master.

PLAYER'S HANDBOOK AD&D

P.V.P 5020 ₧

Todo lo que los jugadores necesitan saber para conducirse en el mundo AD&D: tablas para creación de personajes, hechizos, habilidades, características y otras notas imprescindibles.

FIEND FOLIO

P.V.P 4250 ₧

Compilación de monstruos diseñados por jugadores o apa-

recidos en otras fuentes, estructurada como el Monster Manual.

LEGENDS & LORE

p.v.p 4250 ₧

Normas para incorporar dioses y otros seres mitológicos y para regular la relación de éstos con los personajes. Imprescindible para completar el mundo AD&D en este ámbito.

UNEARTHED ARCANA

P.V.P 5020 ₧

Actualización de las reglas expuestas en los Manuales del Master y del Jugador, con nuevas clases de perso-

NOVEDADES DISPONIBLES

Nuevos suplementos aplicables a D&D:

-ADVANCED D&D

DUNGEON MASTER'S GUIDE

P.V.P 5430 ₧

Este manual complemento al del jugador para proporcionar las reglas fundamentales del AD&D. Combate, creación de personajes, monstruos, cómo crear aventuras, etc. quedan aquí explicados. También se describen aspectos de la vida cotidiana de las sociedades que es posible diseñar.

MONSTER MANUAL 1 Y 2

P.V.P 4595 ₧

Listado de monstruos con sus características Tablas



najes, atributos opcionales y algunas modificaciones a las clases de personajes ya existen.

ORIENTAL ADVENTURES

P.V.P 5020 ₧

Manual del Master para adaptar el sistema AD&D al oriente feudal, con nuevas clases de personajes y armamento.

DUNGEONEER'S SURVIVAL GUIDE

P.V.P 5020 ₧

Reglamentos que contemplan hasta el último detalle las posibilidades de una exploración subterránea, sorpresas incluidas.

Aventuras disponibles:

RAVAGER OF TIME

P.V.P 2310 ₧

De 6 a 10 jugadores de niveles 80 a 100. La investigación de un crimen llevará a los personajes a enfrentarse a un complot que se suponía derrotado.

SCOURGE OF SLAVELORDS

P.V.P 4175 ₧

Campaña en la que los jugadores pueden pasar de 70 a 110 nivel. La trama continúa la del módulo The Temple of Elemental Evil, enfrentando a los personajes a un misterio que creían haber resuelto.

Accesorios adicionales:

MINIATURAS CITADEL E:25 mm.

P.V.P 235 a 1810 ₧

Todo tipo de monstruos y aventureros con constante renovación de modelos.

DUNGEONS FLOOR PLANS

P.V.P 1285 ₧

Conjunto de láminas que permiten representar los diferentes terrenos a medida que discurre la acción.

NOVEDADES

EL POZO EN LA GRANJA DE GORRISTER

P.V.P 450 ₧

Módulo para D&D niveles 10 ó 20.

La desaparición de un niño en un misterioso pozo seco provocará la intervención de los personajes, que parten en su busca.

Disponible en Juegos sin Fronteras y comercio especializado.

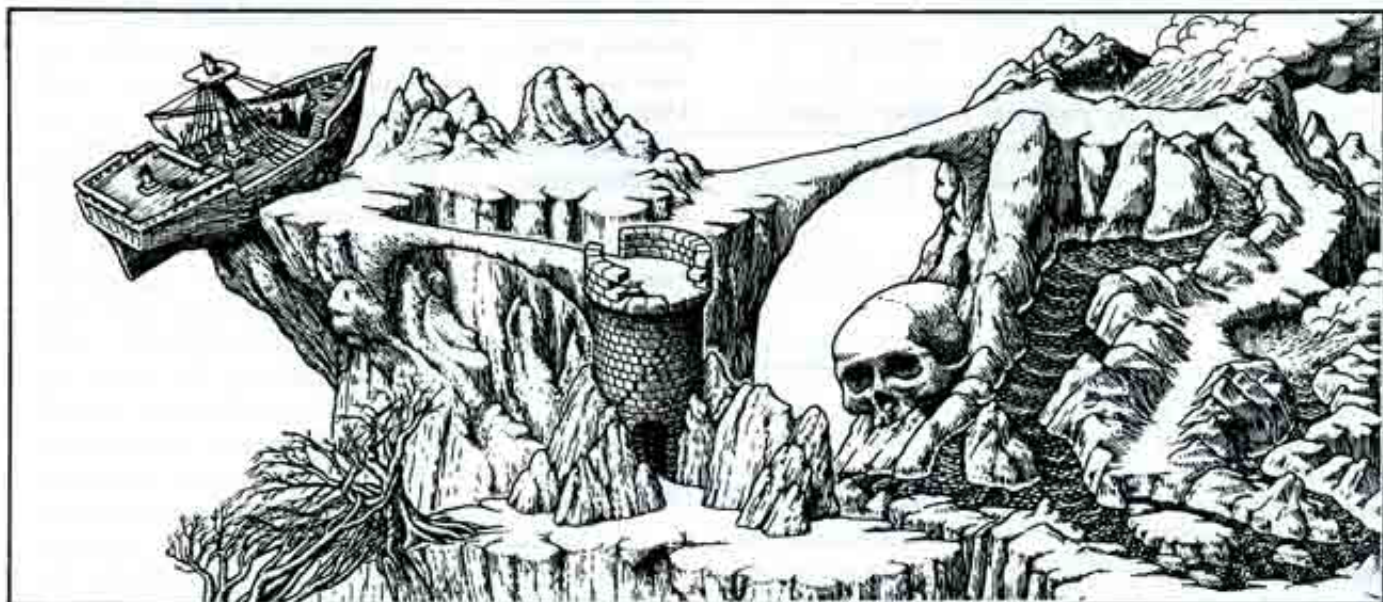
MINIATURAS PRINCE AUGUST E:25 mm.

Monstruos y aventureros que se vienen a sumar al extenso surtido de Denizan, Asgard y Grenadier.

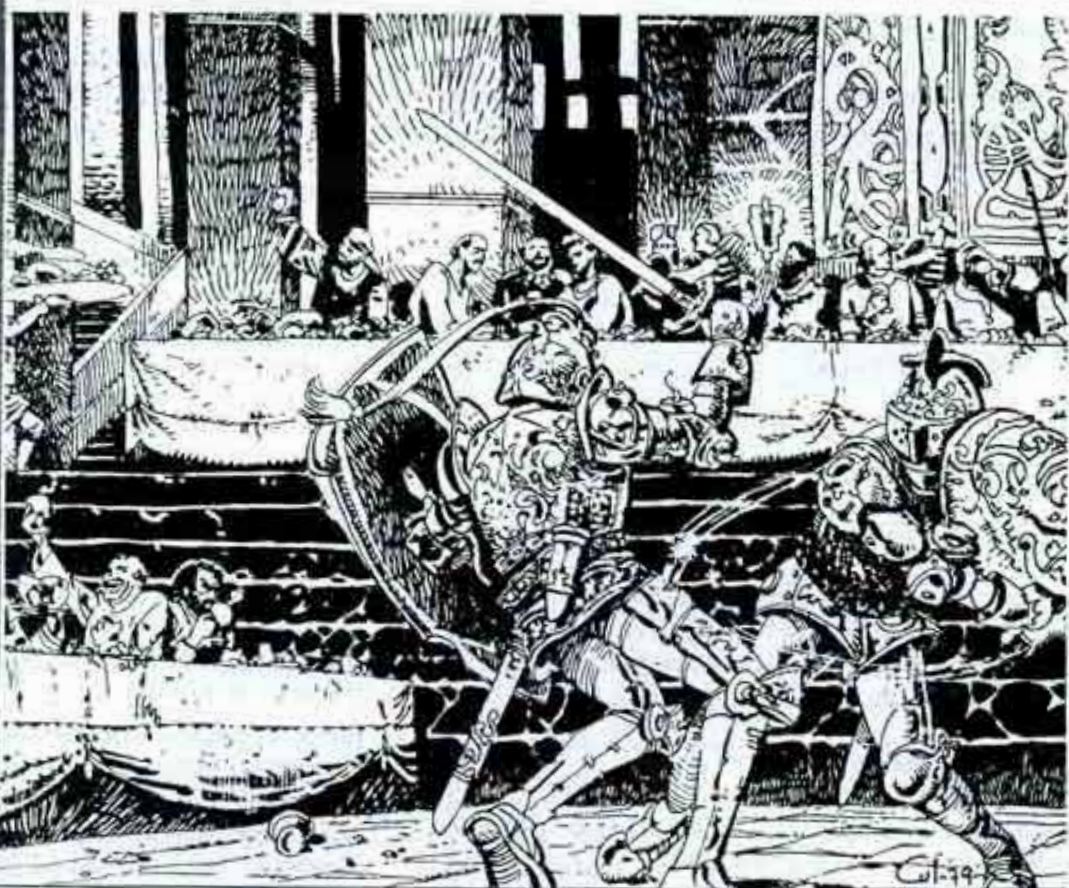
Ha aparecido una nueva revista de Rol en Francia: Chroniques d'Outre Monde, que en su primer número incluye un juego de rol completo, Trauma, ambientado en el mundo actual y cotidiano, donde se nos propone encarnar un personaje bien difícil; nosotros mismos...

ULTIMA HORA

Sabemos por fuente fidedigna que los módulos D&D Básico verán la luz en muy breve plazo.



INFORME



Dungeons & Dragons

Por Diego Pérez

Con esta sección pretendemos estudiar los juegos que caigan entre nuestras manos con el propósito de darlos a conocer o, simplemente, introducir un motivo de reflexión sobre los mismos en el caso de que ya los conozcáis.

Es obligado al comienzo hacer referencia al único juego de Rol traducido al castellano y el más difundido entre nosotros: **DUNGEONS & DRAGONS** (Reglas Básicas).

Con él inauguramos nuestro "INFORME Ludoautopsia de."

Nombre:	"DUNGEONS & DRAGONS"
Editor:	Dalmau Carles Pla SA.
Aparición:	1985 (Traducción de Dungeons & Dragons, TSR 1974).
Tema:	Fantasia Medieval.
Nº Jugadores:	Entre 3 y 8

TEMATICA Y AMBIENTACION

Ya hemos citado que este juego está ambientado en una imaginaria Edad Media, más

concretamente en el mundo descrito por J.R.R. Tolkien en "El Hobbit" y "El Señor de los Anillos".

Ahora bien, a nuestro entender, dicha ambientación ha sido realizada de una manera tan libre que el resultado es doblemente fantástico. El conjunto se ve resentido en su coherencia y verosimilitud. Estos efectos los producen varias causas, como la limitación de las aventuras a espacios cerrados (esto las desliga de un "mundo físico" más identificable), la poca homogeneidad y relación entre los diferentes monstruos (pertenecientes a mitologías diversas o simplemente inventados) o el escaso del armamento y sistema de combate.

PERSONAJES

Lo primero que llama la atención de los personajes es el hecho de que parece ser que tan sólo los humanos tienen oficio. Esto resulta un tanto simplista. Por lo demás, los diversos tipos de personajes resultan bastante equilibrados excepto, tal vez, el mago, que no tiene mucho que hacer mientras su nivel es bajo.

MONSTRUOS

Hay un gran número diferente de ellos, lo que puede conferir variedad a las aventuras. En contrapartida, como ya comentamos anteriormente, tal diversidad hace difícil concebir a todos los monstruos como integrantes de un mismo universo.

Es de lamentar la insuficiente descripción física que de los bichos se hace, restándoles verismo.

Sin embargo, consideramos que se encuentran equilibrados en fuerza y características con respecto a los aventureros.

MAGIA

Los conjuros son demasiados poderosos si consideramos que los puede manejar un mago novicio. Pero no hay que olvidar que son su única arma, prácticamente.

COMBATE

El sistema de combate es, tal vez, el punto más irreal del juego. El daño que causan algunas armas son demasiado bajos (mandobles, hachas de combate....), los impactos recibidos no afectan para nada la capacidad de los personajes (alguien que agoniza sigue al máximo de su fuerza) y no se especifica la localización del golpe (si se daña un brazo, el torso...).

Sin embargo, así resulta un sistema ágil y rápido que no ralentiza el juego. Se ha sacrificado el realismo en aras de una mayor amenidad.

SISTEMAS VARIOS

El monetario es claro, equilibrado y funcional. Los precios de objetos y servicios son sensatos.

Los desplazamientos en metros con respecto al tiempo, sobre todo en combate, resultan exagerados y poco realistas.

En cuanto a los pesos, lo único que cuestionamos es la equivalencia $2 \text{ m.n} = 1 \text{ Kg}$ (¡Resulta que un equipo básico pesa 150

Kgs!), si no queremos hacer caso de la otra equivalencia que también nos ofrece $20 \text{ m.n} = 1 \text{ Kg}$, bastante más lógica.

PRECIO Y PRESENTACION

El precio es asequible y la presentación cuidada y atractiva. Son de lamentar los fallos debidos a la traducción y al montaje (Fe de Erratas del D&D en el boletín nº 16 de MS).

EXTENSIONES Y MODULOS

Tendremos que hablar de los aparecidos en el extranjero, que son de calidad y de interés.

Tan sólo nos queda esperar que se publiquen aquí para poder disfrutar de ellos.

IMPRESION GENERAL

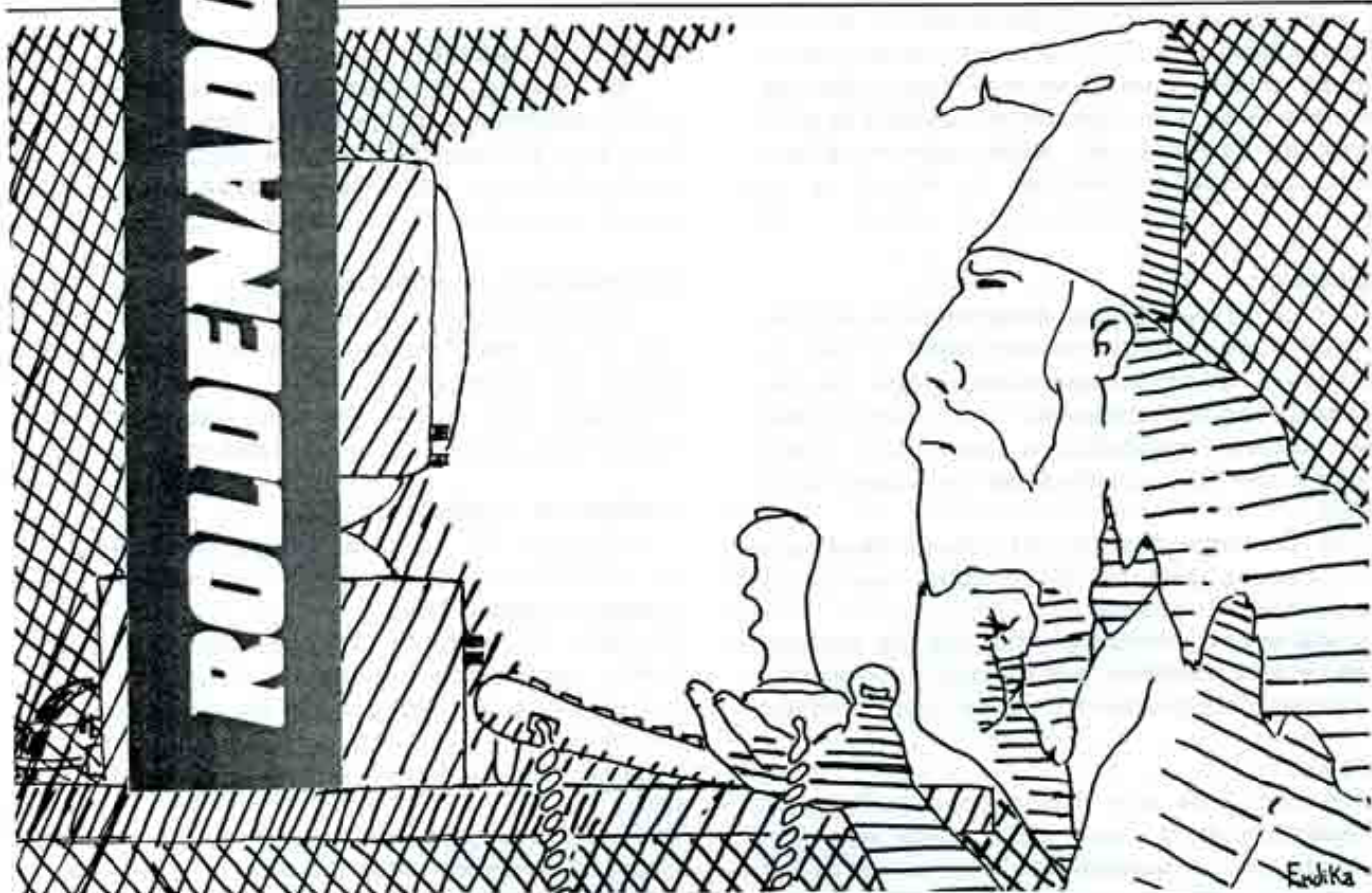
Se trata de un buen juego muy apto para principiantes por sus reglas relativamente sencillas.

Adolece de algunos fallos, pero hay que tener en cuenta que es el pionero en los juegos de Rol, todo un clásico en el tema.

Aparte, es el único editado en castellano.

Es, en suma un juego que seguirá proporcionando nuevos aficionados al Rolgame y buenos ratos a los habituados.





Esta sección ha sido pensada para ayudar al master y jugadores a desarrollar partes complicadas o engorrosas del juego. Se intentará que los programas estén en un Basic standard, capaz de ser ejecutado en cualquier ordenador personal, pudiendo ser, claro está, modificado por el usuario de un ordenador determinado.

Intentaremos presentar programas para todos los juegos posibles, pero siendo tratados preferentemente los más extendidos.

Así que deseando que os sirvan de algo, ahí va el primero...

Cálculo de PX para D & D

Por Miguel Angel

Este programa intenta ayudar al master de Basic D&D en la, a veces incordiante tarea de calcular los puntos de experiencia que se han ganado los personajes con el sudor de su frente. Es ideal si se quitan los adornos y se introduce en una calculadora programable o en un ordenador personal formando parte de un programa de ayuda general.

Modificando los letreros y las líneas 40 y 60 se puede adaptar a cualquier sistema monetario ya que funciona convirtiendo todas las monedas a la mínima, repartiendo éstas entre los jugadores, volviendo a pasar toda la gama monetaria.

Al ejecutar el programa aparece un cartel y empieza a pedir las monedas que los jugadores han encontrado, el número de jugadores y los puntos de experiencia de los monstruos. Como los monstruos matados se recuentan generalmente repasando la aventura, hemos puesto un sumatorio para introducirlos.

Una vez que se han introducido los datos pregunta si estos son correctos. Si no lo son, volverá a preguntarlos y si lo son, sacará todos los resultados.



LISTADO:

```

1 PRINT "*****"
10 PRINT "* OBTENCION DE LOS PUNTOS DE *"
12 PRINT "* EXPERIENCIA PARA BASIC D&D *"
15 PRINT "*****"
18 PRINT
19 M=0
20 INPUT "m COBRE? ",C
21 INPUT "m PLATA? ",A
22 INPUT "m ELECTRUM? ",E
23 INPUT "m PLATINO? ",P
24 INPUT "m ORO? ",O
25 INPUT "num. JUGADORES? ",N
26 INPUT "PX MONSTRUOS? ",K
27 PRINT
28 M=M+K
29 INPUT "HAY MAS PX POR MONSTRUOS? (S/N) ",A$
30 IF A$="S" THEN GOTO 26
36 PRINT
37 INPUT "CORRECTO? (S/N) ",A$
38 IF A$="N" THEN GOTO 18
40 C=C+10*A+50*E+500*P+100*O
50 C=C/N
60 O=C/100
62 PRINT
65 PRINT "**** SALIDA DE RESULTADOS ****"
68 PRINT
69 PRINT "*****"
70 PRINT "PX= ";INT (O+.5)+INT (M/N+.5);TAB(13);"*"
72 PRINT "*****"
80 E=(O-INT(O))*2
81 A=(E-INT(E))*5
82 C=(A-INT(A))*10
85 PRINT
110 PRINT "m ORO=";INT(O);TAB(16);"m ELECTRUM=";INT(E)
120 PRINT "m PLATA=";INT(A);TAB(16);"m COBRE=";INT(C+.5)
130 END

```

 * OBTENCION DE LOS PUNTOS DE *
 * EXPERIENCIA PARA BASIC D&D *

m COBRE? 1000
 m PLATA? 200
 m ELECTRUM? 50
 m PLATINO? 3
 m ORO? 700
 num. JUGADORES? 5
 PX MONSTRUOS? 200

HAY MAS PX POR MONSTRUOS? (S/N) S
 PX MONSTRUOS? 300

HAY MAS PX POR MONSTRUOS? (S/N) N

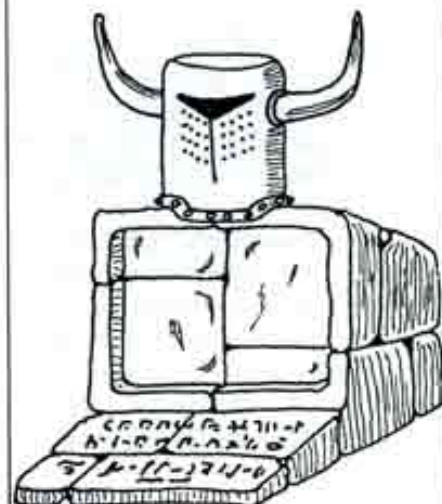
CORRECTO? (S/N) S

**** SALIDA DE RESULTADOS ****

 * PX= 254 *

m ORO= 154 m ELECTRUM= 0
 m PLATA= 0 m COBRE= 0

BIT?



EXTENSIONE



Ampliación para Call of Cthulhu

Por "El trio de la Bencina"

Esta es la sección reservada a publicar extensiones, aditamentos, nuevas reglas y otras salsas para hacer más llevadera la vida de Master y jugadores. También os suministraremos sabios consejos para que os podáis enfrentar al duro terreno de los juegos de Rol con más posibilidades de éxito.

Empezamos la serie con una completa colección de

nuevas competencias para el relajante juego de La llama da del Cthulhu (más conocido por Tulu, Zulu, Ctulu, Czulu o Chulu)

Trataremos de describir las una por una y especificar cómo se calcula su porcentaje.

Juego.—Esta competencia sirve para determinar si el investigador conoce un juego y las probabilidades que tiene de ganar una partida del mismo.

POCENTAJE= 2Inteligencia+ Poder+Educación

Este porcentaje se ha de dividir entre dos juegos a elección del investigador. Para decidir si un jugador gana la partida debe sumar 3d6 al porcentaje que posee en este juego y confronta

el resultado al porcentaje sumado a la tirada del contrincante o contrincantes. Si gana, mejora su porcentaje según el procedimiento normal. El master puede fijar apuestas mínimas, en caso necesario.

Música.—Esta competencia termina la probabilidad que tiene el aventurero de interpretar correctamente una pieza musical, o bien de leer un pentagrama e identificar de qué obra se trata.

PORCENTAJE= 2Educación+Inteligencia

Aplicable a un sólo instrumento a elección del jugador y a cualquier pentagrama.

Manipulación de explosivos
Ahora se trata de saber si

nuestro personaje es capaz de hacer funcionar un explosivo o bien de elaborar y explotar un artefacto sencillo (tipo cóctel Molotov o bomba de relojería casera a lo sumo).

PORCENTAJE= 2Destreza + Educación

Sedución.—¿Es nuestro intrépido personaje capaz de encandilar a una prójima o a un prójimo?

Podemos verlo aplicando el

PORCENTAJE= Apariencia + Poder + Talla

Disfraz.— Olvidaos de Mortadelo. Esta competencia sirve para saber si el personaje puede disfrazarse y/o maquillarse para hacerse pasar por lo que no es. Un aspecto físico diferente, o hacer que un diletante parezca un vagabundo, por ejemplo.

Todo esto siempre que se hallen razonablemente disponibles los elementos necesarios, claro.

PORCENTAJE= Apariencia + Inteligencia + Educación

Bricolaje.—El porcentaje determina el éxito del personaje a la hora de realizar una reparación o artefacto ingenioso que entrañe el dominio de una tecnología básica. Es necesario que estén disponibles los materiales y herramientas pre-

PORCENTAJE= 2Destreza + Inteligencia

Falsificación.—Está claro ¿no?. También son necesarios los elementos que hayan de intervenir en el invento.

PORCENTAJE= Educación + Inteligencia + Destreza

Bailar.—Aquí veremos si nuestros aventureros o aventureras son capaces de ejecutar una pieza de baile con un mínimo de gracia y coordinación.

PORCENTAJE= Educación + Destreza + Apariencia.

No os olvidéis de aplicar un malus -20 en caso de que el baile en cuestión no pertenezca al ámbito cultural del aspirante a bailarín.

Bebida.—Sirve para saber el aguante que tiene el investigador o investigadora frente a una buena sesión de bebida.

PORCENTAJE= 2Constitución + Talla

Si el porcentaje no es superado, el jugador se embriaga.

Droga.—Es similar a la competencia de Bebida, salvo que el PORCENTAJE es igual a los puntos de Salud Mental, o a 40%, si los puntos de Salud Mental no alcanzan esta cantidad.

Si se prueba la competencia y no se supe-
ra, sufrirán los efectos correspondientes.

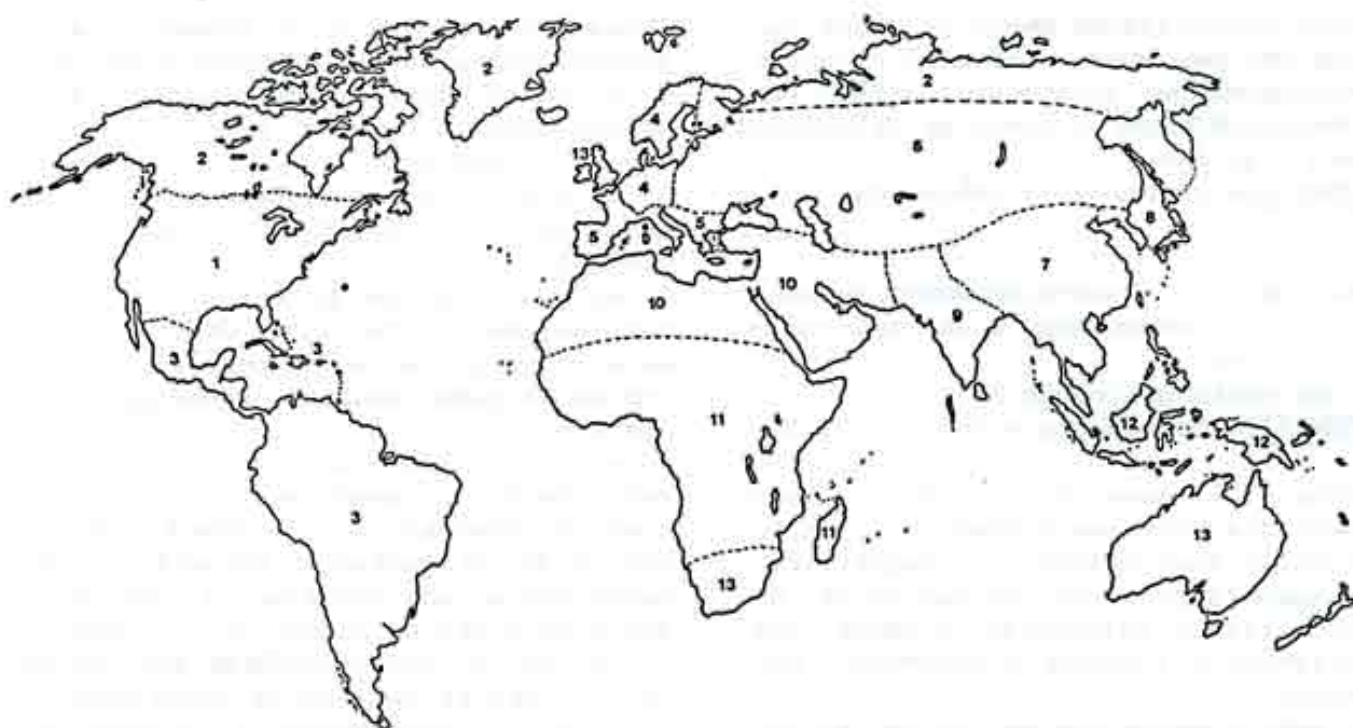
En el caso de que la droga sea opio, morfina, mescalina u otra descrita como adictiva física, se perderá 1d6 puntos en la competencia de Droga por cada fracaso.

Si por esta causa los puntos bajaran a menos de 40, el aventurero cae en un estado de dependencia, perdiendo 1d6 puntos de Salud Mental y necesitando una nueva dosis cada 1d6 días. A cada nueva dosis se corre el riesgo de un nuevo cólocón, con lo que se perderán más puntos en la competencia y en la Salud Mental. Si llega la competencia a 0 puntos, el drogadicto cae en un descontrol absoluto que obliga a su internamiento en un Sanatorio Mental (ver apartado correspondiente en el manual de juego).

Recomendamos que los resultados concernientes a las competencias de Manipulación de Explosivos, Disfraz, Bricolaje y Falsificación sean calculadas por el master, sin comunicar el resultado hasta que el aventurero ponga a prueba realmente su disfraz, invento, bomba o documento falso.

Para acabar de liarla, aquí van unas tablas que modifican estas competencias según el lugar de procedencia del personaje y su profesión. (Recordad que la competencia de Droga mínima es de 40%, aún con estas modificaciones).

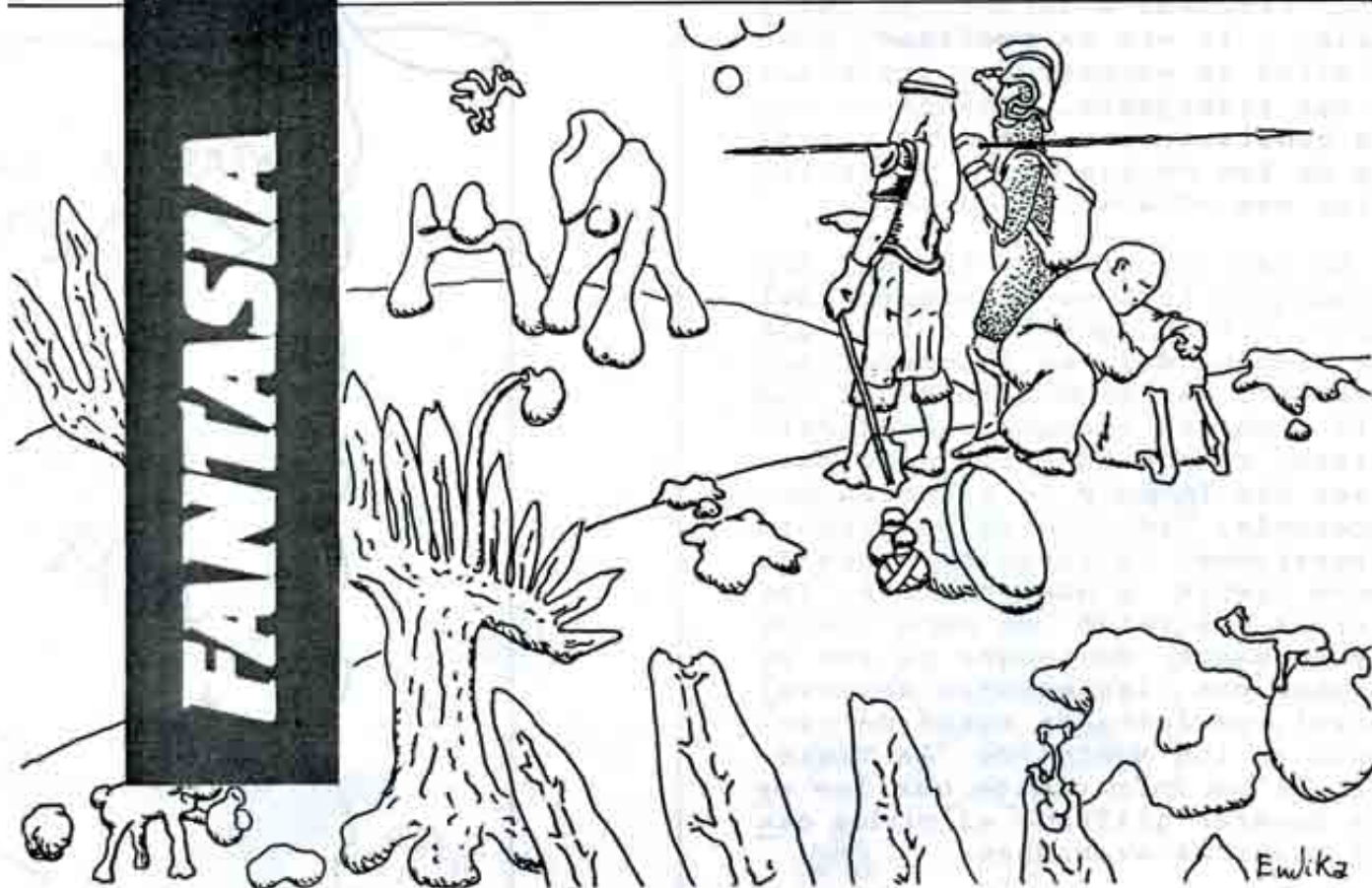




ZONA	BEBIDA	JUEGO	DROGA	MUSICA	EXPLOS.	SEDUC.	DISFRAZ	BRICOL.	FALSI.	BAILAR
1	+5	+5	0	0	0	+5	0	-5	+5	+6
2	-5	-5	-5	-5	-5	0	0	-5	-5	-5
3	+5	+5	+5	+5	0	+7	0	+3	+7	+5
4	+5	0	-5	+7	0	+5	0	0	0	0
5	+7	+5	0	+5	0	+7	0	+2	+5	+6
6	+7	0	-5	+5	0	0	0	0	-6	+4
7	-3	0	+5	0	+2	-3	0	+5	+3	-3
8	-3	0	0	0	+2	-3	0	+5	+3	-5
9	-5	-5	-5	+3	-3	-3	0	+2	-5	+3
10	-5	-5	+7	0	-5	-5	0	0	+2	-5
11	-5	-5	0	+7	-5	-6	0	+5	-6	+6
12	-3	-5	0	0	-5	-5	0	+5	-6	0
13	+5	+5	-3	+5	0	+5	0	-5	0	+7

	BEBIDA	JUEGO	DROGA	MUSICA	EXPLOS.	SEDUC.	DISFRAZ	BRICOL.	FALSI.	BAILAR
ABOGADO PERIOD.	+5	+5	+2	0	-10	+10	+5	0	+15	+5
HISTOR. PROFES. ESCRITOR	0	-10	-5	+10	-10	-5	0	-5	+5	-5
MEDICO PARAPSI.	-5	-10	+5	+5	-15	-10	0	-5	+5	-5
DILETAN. POLITICO	+10	+10	+8	+10	-10	+15	+15	0	+10	+20
DETECT. POLICIA SOLDADO GANSTER	+8	+15	+10	-10	+20	-5	+15	+10	+20	0
ATLETA MISION.	-5	-10	-10	0	-20	+20/-20	0	+5	-10	0
GRANJERO	0	0	-5	+2	-5	0	-10	+20	-15	+5
VAGABUN.	+10	+5	+15	-5	-5	-20	-10	+25	-20	0

FANTASIA



La leyenda de las Darland's

Por Ricard Ibañez

... Ya lo cantaban los bardos en las humosas tabernas de Puerto Umbar: la sangre de las tierras libres del Este no se esclaviza fácilmente.

Hubo un tiempo en que oprimieron estas tierras Señores de la Oscuridad, poderosos y malignos, y trajeron sus huestes de criaturas inmundas: orcos, goblins, hobgoblins, y muchas otras que se

arrastraban a sus pies. La tierra gemía. Hasta que llegó Haroldo.

Hubo quienes luego dijeron que llegó a los montes de un dorado dragón rugiente. Otros cantaban que llegó de los ignorados mares del Este, en una nave hecha de brumas y hechizos. Quizá nadie lo sepa.

Luego lo llamaron Haroldo, el de la espada riente, o Haroldo el de la coraza dorada, y cantaron sus gestas y se inclinaron ante sus estatuas. Entonces, era simplemente Haroldo. Pero reunió a todos los pueblos de las tierras del Este y los lanzó contra los ejércitos

oscuros, derrotándolos y expulsando a los supervivientes a las montañas del Norte, a los Montes de la Tiniebla.

Y en la Marca de Angorlan, la tierra de nadie donde luego se alzaron orgullosas las siete murallas, para evitar que la Oscuridad volviera al Este, proclamó el nacimiento de las DARLAND'S, que en el lenguaje del Este significa: Las tierras Libres.

...Y estos eran los pueblos que habitaban en las Darland's: Al Norte en el interior de la gran montaña oscura de Garoth, tenían su morada los enanos, de mirada som-

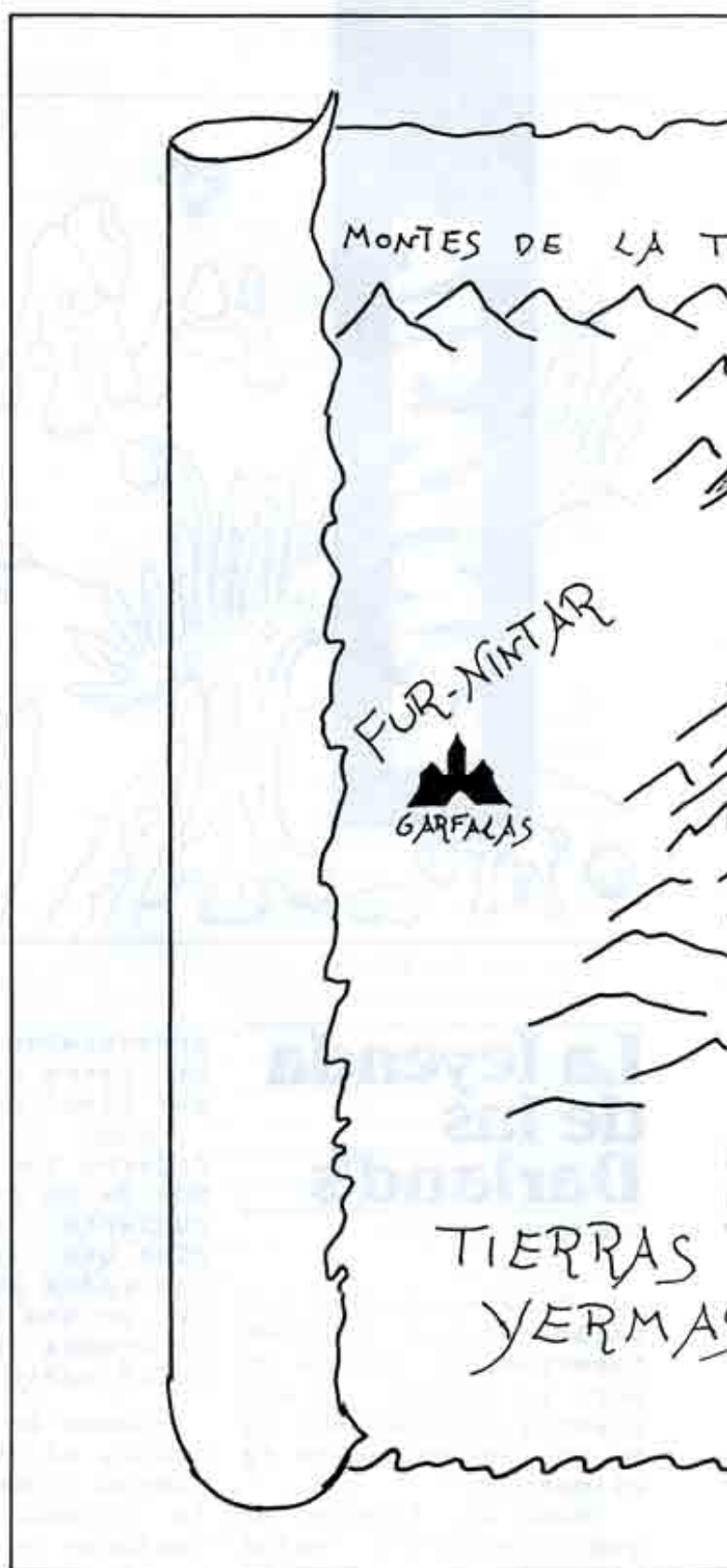
bría y larga barba, rápidos para la lucha y hábiles en la forja y la minería. Consideraban las montañas cercanas a Garoht su territorio, y lo era en realidad, pues en ellas se encontraban las minas en que trabajaban. Estaban en guerra constante con los orcos y trasgos de los Montes de la Tiniebla, a los que odiaban a muerte.

En las llanuras de Rabost, donde azotaba furioso el viento del Norte, vivían aquellos a los que los hombres del Sur llamaron "Berserkers", que reían durante el combate y morían luchando. Cada Primavera, cuando los días empezaban a ser más largos y la escarcha desaparecía, los clanes realizaban incursiones, ya fuera en busca de lucha limpia y buen botín en las tierras del reino de Dafar (donde sus hermanos de sangre ya los esperaban con las espadas desenvainadas), ya fuera en busca de venganza en los Montes de la Tiniebla. No era infrecuente que los orcos huyeran gritando al oírlos cantar mientras avanzaban.

En la parte Norte de la gran región de Tolgor se encontraba el reino de Dafar, cuyos habitantes se enorgullecían de ser descendientes de Haroldo, el cual fundó la ciudad tras la batalla de Angorlan. Eran más altos y fuertes que sus vecinos del Sur, y mucha sangre Berserker corría salvaje por sus venas. Era una raza dura, curtida por el sol y el viento, no reblandecida por las ciudades ni las murallas, siempre presionadas por sus vecinos del Sur, del Oeste y del Norte. Eran los guardianes de las murallas de Angorlan, y nadie podía cuidarlas como ellos.

Tenían tratos comerciales con los Berserkes de Rabost, muchos de los cuales servían de mercenarios en sus ejércitos, pudiendo al cabo de algunos años, si lo deseaban, unirse a alguna muchacha de Dafar y ser un súbdito más del reino.

En la zona Sur de la región de Tol



gor existían otros tres pequeños reinos de los hombres:

Astra, donde las mujeres eran fuertes y corpulentas y los hombres



débiles, siendo las mujeres las que realizaban la guerra y gobernaban el reino, mientras los hombres se consideraban a sí mismos

seres inferiores, sólo aptos para el trabajo y la sumisión.

Holgart, cuya ciudad era llamada "la de las nueve murallas", pues

nueve dividían a la ciudad. La primera muralla era la más fuerte, toda ella de piedra gris, indestruible y poderosa, y entre ella y la segunda muralla residían los guardias de las puertas, los mendigos, las prostitutas y los maleantes. Era el único sector de la ciudad donde estaba permitido el paso a los extranjeros. La segunda muralla era azul, y tras ella vivían los comerciantes. La tercera muralla era amarilla, y abarcaba al sector de los artesanos. La cuarta era de color verde intenso, y tras ella vivían los ricos terratenientes propietarios de la tierra. La quinta era de color rojo sangre, y tras ella tenían sus cuarteles los soldados. La sexta era negra como el carbón, pues allí tenía su residencia el gremio de los Asesinos, los que sólo matan por dinero, la única justicia de Holgart. La séptima muralla era toda de mármol blanco, y allí tenían sus templos los dioses, y sus residencias los sacerdotes. La octava, cuentan, era toda de plata, y tras ella vivían los nobles del reino. Y la novena, era toda de oro macizo, y tras ella se encontraba el palacio del rey y sus cortesanos. Cada sector de la ciudad tenía sus guardias, y no era fácil pasar de un sector a otro. Por eso se decía que Holgart era la ciudad de las nueve ciudades.

El último y más pequeño reino de la región de Tolgor era Trid, cuya ciudad poseía el único puerto de las Darland's, aparte de algunas aldeas de pescadores. Sus habitantes se llamaban a sí mismos comerciantes y aventureros, sus vecinos a menudo les llamaban ladrones y piratas. En Trid, según contaban los viajeros, era posible encontrar cualquier cosa, desde una extraña joya, hasta una exótica tela, pasando por unos labios rojos y gruesos o una cuchillada en un callejón oscuro. Carecían de rey, pues, según contaban sus leyendas, el último fue un tirano al que la misma muchedumbre despedazó.

Gobernaban la ciudad y el reino los veinte hombres más ricos de

la ciudad, los cuales decidían quien era, de toda la ciudad, el hombre más sabio, al cual denominaban "el Consejero" y con el cual compartían el poder.

La Matriarca de Astra, el Rey de Holgart y el Consejero de Trid tenían firmado un pacto de alianza y ayuda frente a Dafar, supoderoso y temido enemigo del Norte. Por eso siempre había disputas en la frontera.

Tras el río Thil, en la región de Handor, vivían los Halflings llamados Perinnath por los Elfos, Medianos por los hombres y Hobbits por ellos mismos. Eran amantes de la tranquilidad y poco amigos de las aventuras.

Al Suroeste de Trid se encontraba Nagor, donde se refugiaron los humanos partidarios del Poder Oscuro. Era aún un país sombrío, gobernado por una casta de magos-sacerdotes que maquinaban intrigas y traiciones contra sus vecinos.

En los bosques del valle de Zola rien vivían los Elfos, hermosos y delgados, que jugaban y reían en la espesura rehuyendo el trato con los hombres.

Más la vida no era fácil en aquellos días. No era raro encontrar viejas fortalezas, subterráneos ocultos donde aún vivían criaturas inmundas. Aún era posible encontrar las tumbas de los viejos reyes-magos, donde descansaban sus tesoros y sus maldiciones. Algunas veces desaparecían niños de las aldeas, y era peligroso adentrarse en los bosques sin un arma. En los Montes de la Tiniebla, y en las montañas al Norte de Talgor, se apiñaban criaturas maléficas, que realizaban frecuentes expediciones de saqueo y rapiña. En Fur-Nintar, más allá de la Marca de Angorlan, se alzaba la fortaleza de Garfalas, donde vivía la última dinastía de los Señores Malignos. Y dicen que en las Tierras Yermas, al Sur, vivía una raza de hombres desnudos que no pasaban ni frío ni sed, ni hambre ni calor, y que vivían en comunión con la tierra.

Pero esas tierras, ya no pertenecían a las Darland's.

CONCURSO



Punkpedofla Vomitat

Por Miguel Angel

Esta es vuestra casa. A ella estais invitados para que asistáis acompañados por los frutos de vuestros delirios más horrendos o de vuestras más queridas y entrañables pesadillas. Bien entendido que pueden pertenecer a los universos más dispares y obedecer a reglas y juegos bien diversos. Aquellas criaturas que, a nuestro juicio, estén mejor

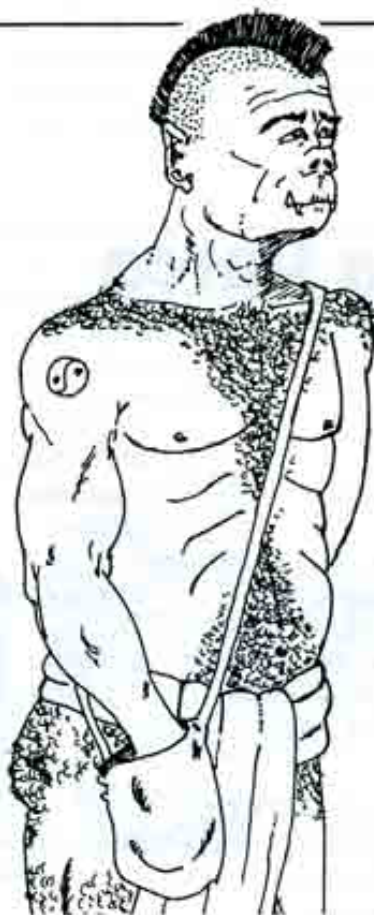
resueltas, irán apareciendo en esta sección y supondrá justo orgullo para sus creadores, además de un abono a la revista por un año.

PUNKPEDOFLA VOMITAT

CA:	5
DG:	2
Mov:	24 (8) m.
Ataque:	Especial
Num. que aparece:	1-3 (2-6)
Protección:	Guerrero1
Moral:	12
Tipo de tesoro:	K
Alineamiento:	Neutral
Valor PX:	35

COMPORTAMIENTO:

Semihumano bastante feo y asqueroso con una cresta peluda en la cabeza y que siempre lleva una bolsa llena de judías.



Al ver a los personajes ingerirá el contenido de la bolsa en un round y dará la espalda a los personajes, comenzando a expeler ventosidades en forma de chorro hacia su objetivo. Si alcanza el blanco, el personaje deberá hacer un tiro de salvación contra veneno y, si no lo supera, caerá desmayado por el penetrante olor, y permanecerá así 1d8 asaltos. Una vez desmayado todo el grupo, el monstruo procederá al almuerzo.

No coordina demasiado bien los movimientos, de ahí su lentitud.

Solo pasará de atacar al grupo si éste le da toda la cerveza que lleve. En este caso se despidе sacando media lengua por el lado izquierdo de la boca, cerrando los ojos, y subiendo la cabeza hacia un lado.

La Parca

Por Ilari

CA:	-
DG:	Especial
Mov:	45 (15)m.
Ataque:	Guadaña 1d10+3
Num. que aparece:	1
Protección:	Guerr. 12
Moral:	12
Tipo de tesoro:	Ninguno
Alineamiento:	Caótica
Valor PX:	-

COMPORTAMIENTO:

Ser inmortal que aparece delante del grupo en forma eterea.

No tiene cuerpo por lo que solamente se ve el hábito de monje con que se cubre y la guadaña que porta. Puede aparecer y desaparecer cuando no es atacada.

Al aparecer delante del grupo, les ofrecerá una poción venenosa que un voluntario deberá beber. Si continúa el tiro de salvación contra veneno, la Parca se

retirá vencida y no les volverá a molestar en toda la aventura. Si falla, el personaje morirá en 1d6 asaltos.

Si los personajes rehúsan beber la poción les atacará con la guadaña como un monstruo de 7 dados de golpe y no se retirará hasta que haya muerto un personaje. Después desaparecerá.



ESTA ES LA GENTE
QUE HACE TROLL



¡ENTROLLATE!

Suscríbete ahora a 6 números de TROLL por el precio de 5.

Además ahora ponemos en marcha el CLUB TROLL con nuevas ventajas para nuestros suscriptores

Precio de suscripción para
6 números: 1250 Pts.
Envía el importe de tu suscripción por
giro, contra reembolso o por talón
a nombre de TROLL
(+ 150 Pts para los gastos bancarios que
desgraciadamente nos imponen)



Nombre _____
Fecha de Nacimiento _____
Telefono _____
Provincia _____

Apellidos _____
Domicilio _____
Localidad _____
Codigo Postal _____

Sí, me suscribo a Troll por un año.

* Por Giro Postal (1250 Pts) ☐ * Contra reembolso (1250 Pts) ☐ * Por Talón (1400 Pts) ☐

Cupón de suscripción a enviar adjuntando el pago a
Troll

Pº Urrutia 133-135, 6º D-08031 Barcelona-

OPINION



El rol de la mujer

Por un grupo de jugadoras

**EL JUEGO :
¿UN VICIO PARA HOMBRES?**

Bien sabido es que en la humanidad, el hombre, siempre ha sido el regulador de la sociedad y, en consecuencia, organizador del ocio, reservándose una parcela del mismo (el juego) para su deleite. Esto sin contar para nada con la mujer, la cual, dentro de las barreras impuestas por el varón, crea su propio espacio.

En el juego, aunque lo practica, la mujer renuncia a toda actividad manifiesta, quedando relegada a la familia y al círculo de amigas. ¿Quién ha visto en una película, una jugadora de casino "normal", que no sea una vieja "viciosa", o una acompañante?

Esta anécdota es interesante (y triste a la vez), por que refleja la opinión que los hombres tienen de las mujeres jugadoras, no corregida, sino aumentada con el paso del tiempo.

En el Rol, caso del que nos ocupamos, estas circunstancias se ven agravadas por el fuerte componente interpretativo que tiene este tipo de juegos, a diferencia del resto. El jugador (o jugadora) debe represen-

tar un papel frente a la "vida".

De acuerdo que se trata de una "vida" ficticia pero inconscientemente organizada tomando como modelo la normal y cotidiana, en donde las reacciones y actitudes, comportamiento e incluso aspecto que debe adoptar la mujer están perfectamente delimitados.

Así nos encontramos, en un juego en que se supone que la imaginación es un valor fundamental, en entera libertad para imaginar; pero sin abandonar los esquemas varoniles, si no queremos arriesgarnos a ser tachadas de "malas jugadoras". Las licencias y rasgos interpretativos que un jugador tolera e incluso aplaude en otro serán

contempladas con reticencia y hasta abiertamente criticadas en una jugadora.

No hay que olvidar que, además, el varón tendrá tendencia a reservarse la iniciativa y el protagonismo en la partida, sin tener en cuenta, la mayoría de las veces, planteamientos o cálculos objetivos sobre las situaciones a afrontar o las características de los personajes. Llegado el caso en el que el personaje llevado por una jugadora es manifiestamente superior a los demás, alguno de los jugadores se apresura a darte amables y precisas instrucciones sobre cómo debes proceder. La sensación de impotencia y de actuar de comparsa aumenta de jugada en jugada, una partida tras otra.

O mejor sería decir módulo tras módulo. Porque aquí reside otro problema. En efecto: En módulos diseñados por hombres (con mentalidad de hombre) y con unas expectativas de juego que satisfagan al varón, difícilmente encontraremos en qué interesarnos, ya que han sido realizados sin contar para nada con nuestro modo de pensar.

Alguno preguntará: ¿Algo más? Pues sí, queda un pequeño detalle. Y es que el Rol, por su propia historia y evolución, es un tipo de juego poco difundido, lo cual lo ha convertido en refugio ideal de hombres con problemas para relacionarse socialmente. En un ambiente restringido y especializado como éste, que dominan a la perfección, se sienten seguros. Cuando una mujer (elemento con el que estos hombres, normal-

mente, ven agravado su problema) irrumpe en este "refugio", la reacción habitual será la agresividad o la ignoración como tapaderas de la timidez o incluso el miedo.

Aunque éste, al igual que los otros expuestos anteriormente, no es el caso de todos los jugadores (afortunadamente), los que se encuentran en cualquiera de ellos no ayudan en nada a nuestra integración en esta actividad.

Según lo expuesto, puede parecer un milagro que existamos las jugadoras de rol.

¡Y SIN EMBARGO EXISTIMOS!

De hecho somos un grupo que, aunque no es numeroso, estamos aquí. Algunas (la mayoría) accedimos a este atractivo mundo siguiendo a uno u otro amigo o conocido varón; pocas, muy pocas, llegaron guiadas por su propio interés o curiosidad.

Y ahora que hemos logrado "cruzar la Frontera" no estamos en una situación de la que podamos sentirnos orgullosas, precisamente.

Salvo algunos honrosos casos, nos limitamos a seguir con indiferencia y apatía el desarrollo de las partidas, contentando una tras otra que esperábamos más de ellas. Es difícil mantener el interés en una actividad en que se nos niega la iniciativa, y el resultado final suele ser el de "ya dirán algo si necesitan de mí". Si las jugadoras estamos así, no es de extrañar que aquellas que deciden dar



el paso y asumir el papel de master sean escasísima minoría entre nuestro, de por sí, limitado número.

Realmente, hay que ser valiente para dirigir todo un grupo de jugadores cuando ya tropiezas con problemas para interpretar tu propio personaje. Por otra parte, no te llegas a sentir motivada para llevar una partida que se desarrolla en un módulo que, como dijimos antes, está diseñado por y para hombres, con cuyo espíritu difícilmente te sientes identificada.

¿Y por qué no hacemos módulos las mujeres?. Pienso que por esta misma inseguridad que nos frena a la hora de hacer de master o tenemos miedo a que nuestro escenario no guste, a que deje insatisfechos a los jugadores (recordemos: en su mayoría varones) que hayan de desarrollarlo.

Tanta indiferencia, tanta inseguridad y apatía frente a estos aspectos concretos del juego hace que acabemos sintiendo una indiferencia mucho más generalizada hacia todo lo que representa el tema



del Rol (juegos nuevos, aspectos funcionales de los mismos, publicaciones, etc).

Algo que sabemos que puede ser apasionante lo vamos relegando a un simple entretenimiento esporádico, limitando en este campo, como en otros, nuestra aportación y cerrando otra puerta a nuestro potencial creativo y participativo.

PERO...¿HEMOS DE RESIGNARNOS?

Ciertamente que no. Pensad que nuestro desinterés no es el mejor reclamo para que otras mujeres se integren al grupo y le den mayor peso dentro del Rol.

Si antes citaba la prepotente actitud que algunos jugadores mantienen hacia nosotras, justo es decir que nuestra apatía y falta de reacción les ayuda. Pienso que, si reclamásemos el protagonismo que nos corresponde y nos mantuviésemos firmes en esta reivindicación, conseguiríamos convencer a los varones de que tenemos la misma capacidad que ellos para interpretar un personaje, llevar o diseñar una partida; conseguiríamos que nos consideraran como iguales y respetasen nuestra manera particular de concebir el Rol.

Naturalmente, hay que contar con alguno que otro que se mantendría firme en sus inamovibles prejuicios, pero creo que tales sujetos son tan poco gratos a nuestros compañeros como a nosotras mismas, puesto que sus arbitrariedades afectan a unos y otros, en una situación o en otra diferente.

Estoy convencida de que la mayoría de jugadores varones que actúan con prepotencia hacia nosotras lo hacen inconscientemente, por pura inercia de una situación que han encontrado así y así continúa.

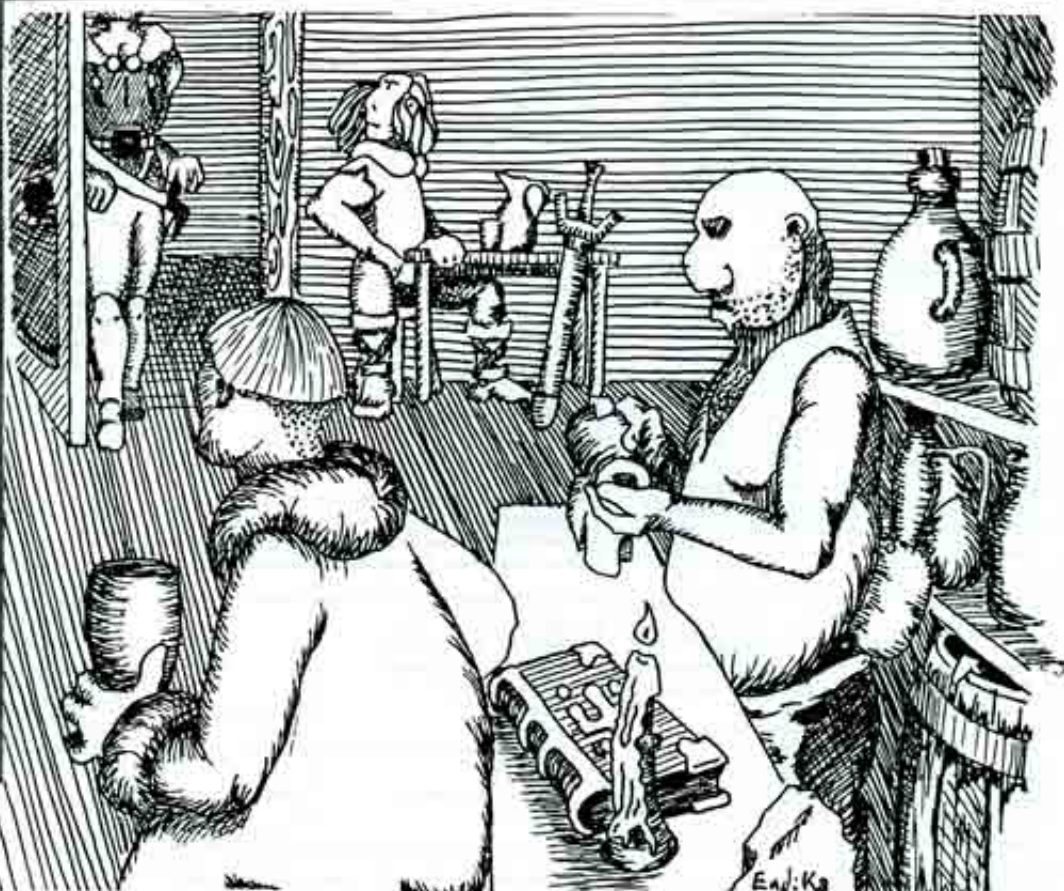
Si no permitimos que nadie juegue por nosotras nuestro personaje, tal vez molestemos a alguien, pero mejoraremos el concepto que tengan los demás sobre la mujer como jugadora de Rol.

Si diseñamos módulos y los dirigimos, tal vez descubramos que los jugadores conectan con nuestra forma de concebir y llevar una partida.

Sólo es necesario romper nuestra rutina de indiferencia para empezar a jugar un rol más plural, más diverso y, en definitiva, más rico y atrayente.

Ahora nos toca ser decididas y dar el primer paso. El resto del camino es el más sencillo.

MODULO



Las minas de... Nelkareth

Por Gustavo Castañer

La aventura da comienzo en la región del paso de Angorlón. Esta zona, convertida en frontera permanentemente alerta frente a los movimientos del Poder Oscuro, es de una peligrosidad extrema.

El único núcleo habitado de importancia en la región es Briha lliant, que es poco más que una estación interminable de tabernas y garitos donde es posible encontrar desde un hobit a un gnoll.

Los aventureros se han despedido a Angorlón con la esperanza de conseguir trabajo, algo que se les viene pagando desde hace algún tiempo. En estos momentos se han llenado la taberna del Orco Bestripado haciendo unas cervezas (describe cómo es este local). Entonces se abrirá la puerta y entrará un gnoll por efecto de una fuerte palada y aparecerá un BAR

baro portando armadura de cuero y mandoble envainado. En realidad se trata de un "Berserker":

CA:	7
Dados de golpe:	1+1
Puntos de golpe:	9
Movimiento:	12 m.
Ataque:	mandoble
Daño:	1d10+2
Tiros de salvación:	Guerrero 1
Moral:	12
Alineamiento:	Neutral
Valor PX:	19

El bárbaro se dirigirá hacia la mesa del viejo y le dirá estas palabras:

"Fuera de mi mesa, basura". Nadie interviene para ayudar al viejo excepto los personajes, si es que así lo desean. Si nadie interviene, el viejo se opondrá golpeando debilmente al bárbaro al cual desenvainará su mandoble y decapitará al viejo. Luego apartará de una patada el cuerpo sin vida del anciano y se sentará, lanzando una estruendosa carcajada.

Si los personajes intervienen y eliminan al bárbaro, el viejo les dará las gracias y les entregará una joya de color azul, diciendo: "Llegado el momento sabreis utilizarla". Si se le formula alguna pregunta la única respuesta del viejo será:

"Estoy muy cansado. Debo irme". A continuación el viejo se dirigirá a la salida de la taberna. Si alguien le sigue no le encontrarán (el viejo, que no es otra cosa que el cuerpo astral de Ektarf, mago fallecido tiempo atrás, desaparece tan solo salir del recinto de la taberna).

Nota: Si los aventureros intentan vender la joya, ésta se desvanecerá.

Cinco minutos más tarde, entrará en la taberna un personaje ataviado con ropajes negros que se dirigirá a la mesa de los aventureros y les preguntará:

"¿Sois aventureros, verdad? Os he conocido por vuestro aspecto". Si el grupo provoca al personaje les atacará con las siguientes características.

CA:	3
Dados de golpe:	1
Puntos de golpe:	6
Movimiento:	9 m.
Ataque:	espada dor
Daño:	1d8
Tiros de salvación:	Guerrero 1
Moral:	8
Alineamiento:	Caótico
Valor PX:	10

El personaje pedirá permiso para sentarse a su mesa ya que dice conocer un asunto que podría inte

resaries. Si los personajes aceptan, empezará a contarles la siguiente historia:

"Veinte kilómetros al Noreste de este lugar se hallan las minas abandonadas de Melkareth. Hace siglos los enanos buscaron oro allí pero hoy día están completamente abandonadas. Sin embargo en esas minas hay un objeto abandonado que es de vital importancia recuperar. Mi ama, mago de altos poderes, perdió hace unos meses su cayado mientro trahía de un grupo de orcos. Ese cayado es muy necesario para las actividades de mi señor, ya que sin él, su poder queda muy reducido. Vuestra misión, que de tener éxito significaría la obtención de una enorme y merecida recompensa para cada uno de vosotros, consiste en recuperar ese cayado, que está en las Minas de Melkareth. Os preguntaréis como sé que ese objeto está allí, la respuesta es muy fácil: mi amo intuye su presencia. Una vez recuperada, deberéis entregármelo en esta misma taberna." El personaje no contestará preguntas que desvelen la verdadera naturaleza de la misión. Si el grupo acepta la misión, el personaje les desechará suerte y abandonará la taberna.

1.-Aquí hay un hombre-lagarto de pie que impedirá el paso a cualquier que pretenda entrar en el reservado de la taberna.

CA:	5
Dados de golpe:	2+1
Puntos de golpe:	12
Movimiento:	6 m.
Ataque:	lanza
Daño:	1d6+1
Tiros de salvación:	Guerrero 2
Moral:	12
Alineamiento:	Neutral
Valor PX:	25

2.-Sentado en esta mesa y bebiendo de cerveza de una jarra enorme hay un ogro (al que le molestará mucho cualquier tipo de intrusión).

CA:	5
Dados de golpe:	4+1
Puntos de golpe:	22
Movimiento:	9 m.
Ataque:	hacha de mano
Daño:	1d6+2
Tiros de salvación:	Guerrero 4
Moral:	10
Alineamiento:	Caótico
Valor PX:	125

El ogro lleva consigo un saco con 100 monedas de oro.

3.-En esta mesa hay 3 humanos con cotas de malla y espadas normales (sus escudos están por los suelos) que por las sobrevestas que portan pertenecen a la guarnición del paso de Angorlan y que están borrachos como cubas.

CA:	5
Dados de golpe:	1
Puntos de golpe:	2, 7 y 5
Movimiento:	9 m.
Ataque:	espada normal*
Daño:	1d8
Tiros de salvación:	Guerrero 1
Moral:	8
Alineamiento:	Neutral
Valor PX:	5

* -2 al tiro de golpe por su estado de embriaguez.

4.-En esta mesa hay un viejo de crêpito, vestido con harapos y que bebe con mano temblorosa una jarra de vino.

5.-Detrás de la barra está el posadero. Si los personajes provocan claramente una pelea, el posadero sacará una maza que tiene bajo la barra y los conminará a abandonar la taberna. El posadero es un individuo extremadamente corpulento de unos dos metros de altura.

CA:	9
Dados de golpe:	1+3
Puntos de golpe:	11
Movimiento:	12 m.
Ataque:	maza
Daño:	1d6+3
Tiros de salvación:	humano nor
Moral:	8
Alineamiento:	Legal
Valor:	10

6.-Aquí está sentado un elfo extremadamente irritable, que atacará a la mínima provocación (porta coraza, escudo y espada normal).

CA:	2
Dados de golpe:	1
Puntos de golpe:	5
Movimiento:	9 m.
Ataque:	espada nor
Daño:	1d8+1
Tiros de salvación:	Elfo 1
Moral:	8
Alineamiento:	Caótico
Valor:	15

7 y 8.-Aquí hay 2 humanos conversando amigablemente.

CA:	9
Dados de golpe:	1
Puntos de golpe:	4 y 7
Movimiento:	12 m.
Ataque:	0
Daño:	0
Tiros de salvación:	humano nor
Moral:	5
Alineamiento:	Legal
Valor:	5

9.-Aquí se sienta el grupo de aventureros.

Hay cinco horas de camino hasta las minas de Melkareth. Tirar 1d6 cada hora para posibles encuentros. Con un 1 tendrás lugar un encuentro. Tirar 1d10 para seleccionar el tipo de encuentro (si alguno se repite, volver a tirar).

1.-2 Bandidos. Llevan armadura de cuero, escudo y espada normal.

CA:	5
Dados de golpe:	1
Puntos de golpe:	4 y 2
Movimiento:	9 m.
Ataque:	espada nor
Daño:	1d8
Tiros de salvación:	Ladrón 1
Moral:	8
Alineamiento:	Caótico
Valor:	10

2.-4 Bárbaros (Bersekers). Llevan armadura de cuero y mandoble.

CA:	7
Dados de golpe:	1+1
Puntos de golpe:	7, 4, 8 y 8
Movimiento:	12 m.
Ataque:	mandoble
Daño:	1d10+2
Tiros de salvación:	Guerrero 1
Moral:	12
Alineamiento:	Neutral
Valor:	19

3.-1 Enano. Lleva cota de malla, escudo y hacha de mano.

CA:	3
Dados de golpe:	1
Puntos de golpe:	8
Movimiento:	6 m.
Ataque:	hacha de mano
Daño:	1d6
Tiros de salvación:	Enano 1
Moral:	8
Alineamiento:	Legal
Valor:	10

4.-1 León montañés.

CA:	6
Dados de golpe:	3+2
Puntos de golpe:	13
Movimiento:	15 m.
Ataque:	2 zarpas/1 mor
Daño:	1d3/1d3/1d6
Tiros de salvación:	Guerrero 2
Moral:	8
Alineamiento:	Neutral
Valor:	50

5.-2 Soldados de la guarnición del paso de Angorlan.

CA:	6
Dados de golpe:	1+1
Puntos de golpe:	8 y 1
Movimiento:	12 m.
Ataque:	lanza
Daño:	1d6
Tiros de salvación:	Guerrero 1
Moral:	8
Alineamiento:	Neutral
Valor:	10

6.-8 Lobos.

CA:	7
Dados de golpe:	2+2
Puntos de golpe:	16, 17, 12, 7,
	9, 4 y 11
Movimiento:	18 m.
Ataque:	mordedura
Daño:	1d6
Tiros de salvación:	Guerrero 1
Moral:	8
Alineamiento:	Neutral
Valor PX:	25

7.-6 Orcos.

CA:	5
Dados de golpe:	1
Puntos de golpe:	4, 5, 8, 6, 3
Movimiento:	9 m.
Ataque:	espada corta
Daño:	1d6
Tiros de salvación:	Guerrero 1
Moral:	8
Alineamiento:	Caótico
Valor:	10

8.-7 Goblins

CA:	5
Dados de golpe:	1-1
Puntos de golpe:	1,6,7,2,5,4,4
Movimiento:	9 m.
Ataque:	maza
Daño:	1d6
Tiros de salvación:	Humano normal
Moral:	7
Alineamiento:	Caótico
Valor:	5

9.-3 Arpías.

CA:	7
Dados de golpe:	3
Puntos de golpe:	15,20 y 18.
Movimiento:	15 m.
Ataque:	2 garras/1 arm
Daño:	1d4/1d4/1d6
Tiros de salvación:	Guerrero 6
Moral:	7
Alineamiento:	Caótico
Valor:	50

10.-1 Oso negro.

CA:	6
Dados de golpe:	4
Puntos de golpe:	24
Movimiento:	12 m.
Ataque:	2 zarpas./1 mord
Daño:	1d3/1d3/1d6
Tiros de salvación:	Guerrero 2
Moral:	7
Alineamiento:	Neutral
Valor:	125

MINAS DE NELKARETH

Excepto que se indique lo contrario, son cavernas naturales sin iluminar.

La entrada a las minas está situada en un valle. A unos 50m al oeste de la entrada de las minas discurre el río Nirhamed.

1.-En esta gruta hay una especie de lago subterráneo. Del techo de la caverna cae un volumen constante de agua por una chimenea, llenando el lago, que desagua por un riachuelo orientado en dirección oeste. El camino bordea el lago. Desde la salida norte de esta gruta se puede ver la luz del sol al final del riachuelo por el cual desagua el lago. El lago tiene una profundidad máxima de 50 cm, así como el riachuelo, pudiéndose por tanto pasar por él sin problemas, incluso un hobbit. Si alguien decide seguir el riachuelo se dará cuenta que la corriente es más fuerte a medida que se aproxima la luz solar. El riachuelo forma una pequeña cascada al desaguar en el río Nirhamed. Hay una caída de 3 m. Si alguien llega al final del riachuelo deberá efectuar una tirada de destreza para no caer al río. Los personajes que porten coraza tendrán una penalización de -4, los que lleven cota de maila -2 y los que lleven escudo -1, siendo éstas penalizaciones acumulativas. La caída del río produce 1d4 puntos de daño. Además existe la posibilidad de que el personaje que caiga se ahogue, ya que el río tiene una profundidad de dos metros en esa parte.

Humanos y Elfos:

Escudo	5% de ahogarse
Cota de maila	10% de ahogarse
Coraza	20% de ahogarse

Enanos:

Escudo	10% de ahogarse
Cota de maila	20% de ahogarse
Coraza	40% de ahogarse

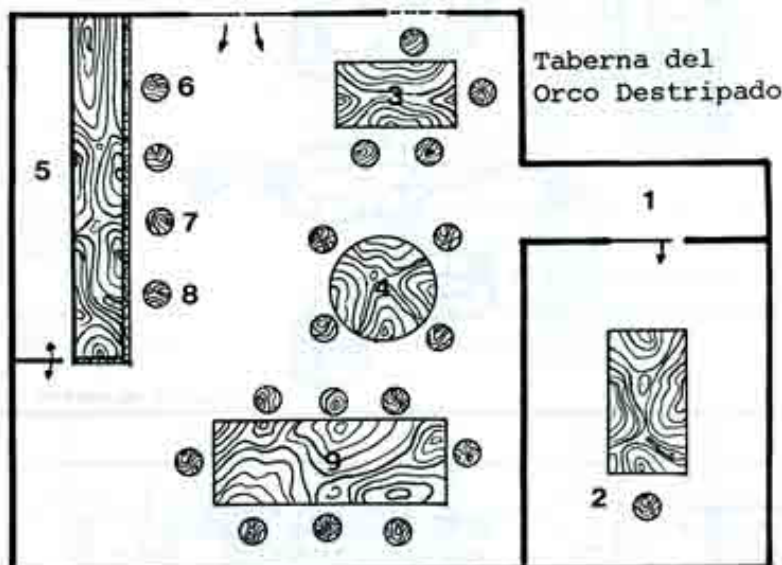
Hobbits:

Escudo	20% de ahogarse
Cota de maila	40% de ahogarse
Coraza	80% de ahogarse

Nota: Todas estas penalizaciones son acumulativas. Por ejemplo, un elfo que cayese al río con coraza y escudo tendría un 25% de posibilidades de ahogarse.

4.-En esta gruta se abre una enorme sima. Unos metros más abajo del nivel teórico del suelo hay una telaraña de gigantescas dimensiones. Se puede bordear el precipicio pero hay que efectuar una tirada de destreza. Si alguien cae a la telaraña, saldrá la araña que la ha tendido, una viuda negra.

CA:	6
Dados de golpe:	3
Puntos de golpe:	16
Movimiento:	12 m.
Ataque:	picadura
Daño:	1d12+veneno
Tiros de salvación:	Guerrero 2
Moral:	8
Alineamiento:	Neutral
Valor:	50



2.-Esta caverna es la guarida de una serpiente corredora gigante. Es mucho más grande de lo normal (más de tres metros).

CA:	5
Dados de golpe:	5
Puntos de golpe:	25
Movimiento:	12 m.
Ataque:	mordedura
Daño:	1d12
Tiros de salvación:	Guerrero 1
Moral:	7
Alineamiento:	Neutral
Valor:	175

3.-Esta caverna es la guarida de unos murciélagos gigantes. Hay un total de cuatro.

CA:	6
Dados de golpe:	2
Puntos de golpe:	9,9,11 y 9
Movimiento:	18 m.
Ataque:	mordedura
Daño:	1d4
Tiros de salvación:	Guerrero 1
Moral:	8
Alineamiento:	Neutral
Valor:	20

5.-Derrumbe que es imposible franquear.

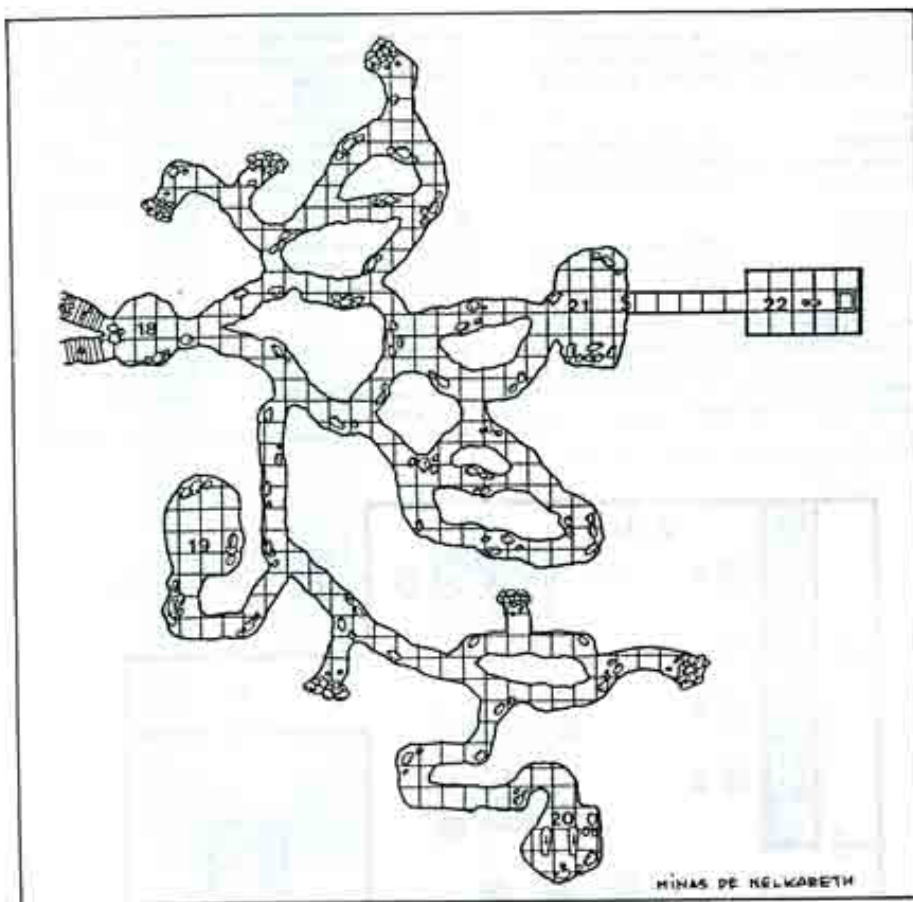
6.-Esta caverna es la guarida de un mono blanco.

CA:	6
Dados de golpe:	4
Puntos de golpe:	18
Movimiento:	12 m.
Ataque:	2 zarpas
Daño:	1d4/1d4
Tiros de salvación:	Guerrero 2
Moral:	7
Alineamiento:	Neutral
Valor:	75

El mono amenazará a los aventureros con lanzarles piedras si no se van de esta gruta.

GUARIDA DEL GOBLIN

En la otra ladera de la montaña donde está la entrada a las minas de Nelkareth, hay una guarida de goblins situada en unas cavernas. En estos momentos está semivacía ya que 4 de los guardaespaldas del rey goblin al mando de un grupo de 16 goblins han partido hacia Garoth, el territorio de los enanos, para efectuar una incursión.



CA:	5
Dados de golpe:	1-1
Puntos de golpe:	3
Movimiento:	9 m.
Ataque:	lanza
Dañó:	1d6
Tiros de salvación:	Humano normal
Moral:	7
Alineamiento:	Caótico
Valor:	5

Tiene las llaves de las celdas y la sala de torturas.

12.-Diez celdas vacías.

13.-Una sala que parece ser la sala de tortura. A un lado hay una treintena de cabezas de humanos, elfos, enanos y hobbits clavadas sobre agudas estacas.

14.-Gran sala con unas 40 camas. En una cama situada cerca de la entrada duerme un goblin contra el cual los personajes tienen un asalto sorpresa.

CA:	8
Dados de golpe:	1-1
Puntos de golpe:	3
Movimiento:	9 m.
Ataque:	maza
Dañó:	1d6
Tiros de salvación:	Humano normal
Moral:	7
Alineamiento:	Caótico
Valor:	5

Al lado de la cama está la armadura de cuero y el escudo del goblin.

15.-En esta gruta hay 2 enormes mesas rodeadas por unas cuarenta sillas. Hay un goblin comiendo.

CA:	6
Dados de golpe:	1-1
Puntos de golpe:	3
Movimiento:	9 m.
Ataque:	hacha de mano
Dañó:	1d6
Tiros de salvación:	Humano normal
Moral:	7
Alineamiento:	Caótico
Valor:	5

Al lado de la silla en la que se sentaba el goblin está su escudo.

16.-Tras abrir una puerta que no presenta problemas se accede a una sala donde hay 4 trastos de mayor tamaño que los demás. Son los guardas espaldas del rey.

17.-Tras abrir otra puerta y recorrer un corto trecho, los personajes llegarán ante el rey goblin, que porta cota de maila, escudo y espada.

CA:	3
Dados de golpe:	3
Puntos de golpe:	15
Movimiento:	9 m.
Ataque:	espada normal
Dañó:	1d8+1
Tiros de salvación:	Humano normal
Moral:	9
Alineamiento:	Caótico
Valor:	35

CA:	5
Dados de golpe:	1-1
Puntos de golpe:	3 y 1
Movimiento:	9 m.
Ataque:	lanza
Dañó:	1d6
Tiros de salvación:	Humano normal
Moral:	7
Alineamiento:	Caótico
Valor:	5

8.-En esta sala hay una mesa rodeada por 6 sillas. Parece ser una sala de guardia vacía.

Tirar 1d6 cada dos turnos, para posibles encuentros con patrullas teniendo lugar el encuentro sacando un 1.

Primer encuentro. 2 goblins de patrulla.

CA:	5
Dados de golpe:	1-1
Puntos de golpe:	7 y 5
Movimiento:	9 m.
Ataque:	lanza
Dañó:	1d6
Tiros de salvación:	Humano normal
Moral:	7
Alineamiento:	Caótico
Valor:	5

Hay dos encuentros previstos que no podrán repetirse.

9.-El goblin que monta guardia aquí está durmiendo sentado en una silla. Los aventureros tienen un salto sorpresa contra él.

CA:	5
Dados de golpe:	1-1
Puntos de golpe:	3
Movimiento:	9 m.
Ataque:	lanza
Dañó:	1d6
Tiros de salvación:	Humano normal
Moral:	7
Alineamiento:	Caótico
Valor:	5

Si los aventureros le registran encontrarán una llave. La llave abre la puerta que hay al fondo de esta gruta.

10.-El aventurero que abra esta puerta recibirá el ataque sorpresa del lobo gigante en el que sue le montar el rey goblin. Una vez abierta esta puerta no se podrá cerrar para escapar del lobo y, si se hace esto, el lobo derribará la puerta y perseguirá al personaje, ya que hace días que no come.

CA:	6
Dados de golpe:	4+1
Puntos de golpe:	22
Movimiento:	15 m.
Ataque:	mordedura
Dañó:	2d4
Tiros de salvación:	Guerrero 2
Moral:	8
Alineamiento:	Neutral
Valor:	125

11.-Aquí monta guardia un goblin.

Al lado del trono hay un cofre con podrá abrirse sin problemas y que contiene 2000 monedas de cobre, 3000 monedas de electrum y 3 topacios (500 mo cada uno).

MINAS DE MELKARETH (nivel 2)

18.-En esta gruta hay 3 cienpies gigantes.

CA:	9
Dados de golpe:	1/2
Puntos de golpe:	3, 1 y 1
Movimiento:	6 m.
Ataque:	picadura
Daño:	veneno
Tiros de salvación:	Humano normal
Moral:	7
Alineamiento:	Neutral
Valor:	6

19.-Esta caverna es la guarida de 3 escarabajos tigre.

CA:	3
Dados de golpe:	3+1
Puntos de golpe:	14, 21 y 18
Movimiento:	15 m.
Ataque:	picadura
Daño:	2d8
Tiros de salvación:	Guerrero 2
Moral:	9
Alineamiento:	Neutral
Valor:	50

20.-En esta caverna hay 2 necrófagos.

CA:	6
Dados de golpe:	2
Puntos de golpe:	7 y 11
Movimiento:	9 m.
Ataque:	2 garras/1 mord
Daño:	1d3/1d3/1d3+Es
Tiros de salvación:	Guerrero 2
Moral:	9
Alineamiento:	Caótico
Valor:	25

21.-En esta caverna se les aparece la Parca (ver "El gusto es mio"). A unos dos metros de altura hay una inscripción rúnica en la pared este que sólo podrá ser entendida con el conjuro "lectur de idiomas". La inscripción dice "No libereis a qui en tan merecidamente está prisionero aquí". En el centro de la pared este hay una puerta secreta.

22.-Aquí está el cayado en busca del cual han venido los personajes. Está encajado en una grieta que divide la pared este en dos partes. El cayado podrá extraerse haciendo palanca con una espada o daga. El cayado se convertirá en polvo una vez sea extraído. Al momento un viento huracanado derribará a los personajes. Cuando el viento cese los personajes podrán ver a un humano ataviado con una túnica negra que se presentará como Niphredil. Dirá las siguientes palabras: "Os agradezco enormemente que me hayais liberado del largo encierro al que me redujo mi adversario, el mago Ekterf. Era Umbling, el descediente de mi fiel servidor, qui en se dirigió a vosotros en la ta-

berna. Tras quinientos largos años de encierro vuelvo al mundo, para volver a dejar en él mi cruel huella. Ya nadie podrá detenerme, puesto que Ekterf ha muerto. Ha llegado el momento de pagaros la recompensa que merecáis: la muerte".

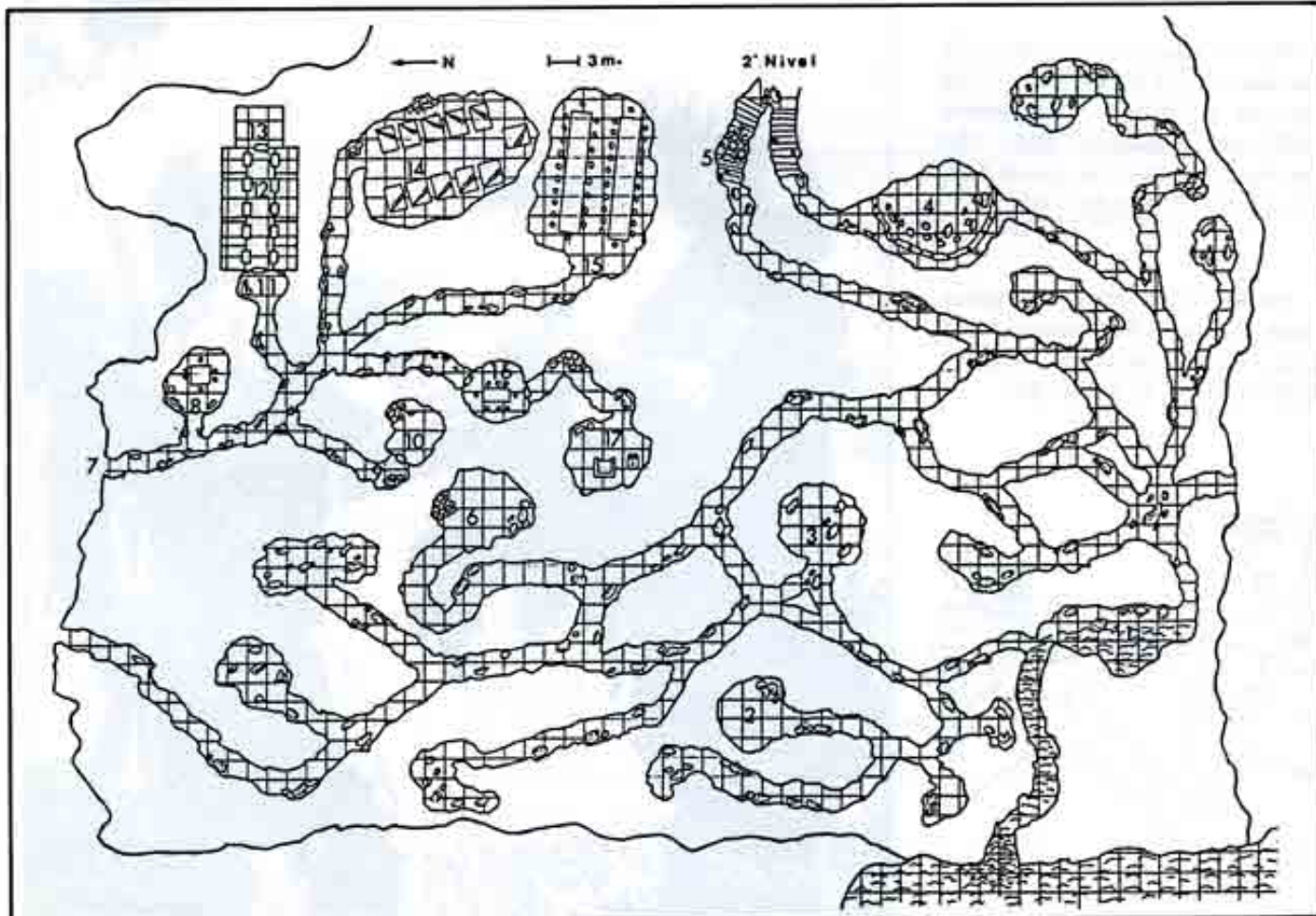
Características del mago Niphredil: F 10, I 18, S 9, D 10, Co 15 y Ca 8.

CA:	9
Dados de golpe:	6
Puntos de golpe:	22
Movimiento:	12 m.
Ataque:	1 daga+2 conj.
Daño:	1d4+2 o var.
Tiros de salvación:	Mago 6
Moral:	12
Alineamiento:	Caótico
Valor:	

Habla los siguientes idiomas: Común, Caótico, Orco, Hobgoblin, y Goblín.

Tiene memorizados los siguientes conjuros: Proyectil Mágico, Bloqueo de Entradas, Invisibilidad, Luz Eterna, Bola de Fuego y Desvanecimiento de la Magia.

Si los jugadores portan la joya que les entregó el mago, sentirán la necesidad de levantar el brazo y mostrar la joya al mago. De la joya saldrá un rayo de luz azul que neutralizará el efecto del conjuro del mago. Se escuchará una tremenda explosión y caerán un montón de cascotes. Del mago nunca más se sabrá y los personajes tendrán que superar una tirada de destreza para esquivar la lluvia de cascotes. Si fallan sufrirán 1d8 puntos de daño.



Orco busca orca

Esta página tendrá el sen tros le déis, porque es vues tra.

Podéis poner anuncios pa ra intentar cambiar vuestro precioso orco del que es táis más que hartos por un bonito kobold con garrote, o reclamar angustiosos al gún jugador para esa campa ña tan conseguida que duer me en lo más profundo de la librería, o poner a la ven ta vuestra maqueta detalla da de nave sideral, o anun ciar que organizáis una ex

cursión a Montserrat dis frazados de pitufos, o lo que sea.

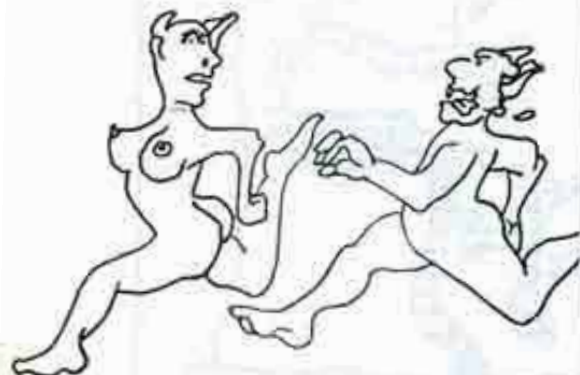
Nosotros nos limitaremos a ir rcibiendo vuestras re señas y publicarlas (siem pre que no sean un atentado monumental al buen gusto y todo lo demás).

Así es que especificad vuestra dirección, teléfono o similar en vuestros anun cios, que tenéis que enviar

al Paseo Urrutia 133-135, 6º D 08031 Barcelona.

Vendo TALISMAN (juego de iniciación al Rol) por 160 francos y Player Handbook (AD&D, en inglés) por 150 francos. Llamar a Luis tel: 359-03-03 ó Aptdo 10020.

Vendo "Caverns: Dungeon Floor Plans" de Games Work shop. Información Miguel Antón telf: 210-04-29.



AURYN

club de rol

EL OBJETIVO
DEL JUEGO ES ANTE
TODO ENCARNAR UN
PERSONAJE Y VIVIR UNA
AVENTURA.

OLVIDATE
DE LOS JUEGOS
DE TABLERO ¡ESTO
ES MUY DIFERENTE!

EL ROL
ES IMAGINACIÓN
IMAGINA TODO LO QUE
PUEDES
IMAGINAR.

SER MERLIN, CONAN,
007, O VAMPIRELLA
ESTÁ AL ALCANCE DE
TUS DADOS.



SI TE INTERESA
EL REINO DE LA IMAGINACIÓN
Y DESEAS INFORMARTE
ESCRIBE A:
C/ VARSOVIA, 158, Bjs Int
08032 BARCELONA
O TELEFONEA AL:
351-34-26

ESCENARIOS DE FANTASÍA PARA JUEGOS DE ROL

El grupo entró en la taberna. El camino fue duro y deseaban sentarse a tomar algo. Miraron a su alrededor pero no consiguieron ver ninguna mesa, la estancia estaba vacía, sin embargo el típico hedor a taberna de pueblo dominaba el ambiente. Estaban en el lugar correcto, pero, en otra dimensión. Las mesas, los bancos, e incluso la barra, donde un afanado posadero servía las bebidas, se encontraban impresas sobre la superficie blanca cuadriculada que servía de suelo.

ESCENART

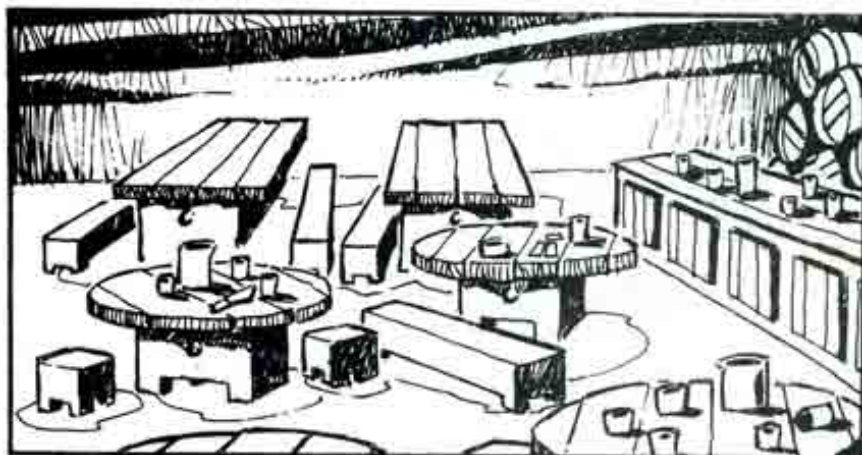


no basta imaginarlo, VÍVELO!

Si tus personajes pertenecen al mundo de las tres dimensiones, haz que el escenario también lo sea. Ganaran ellos y tú.

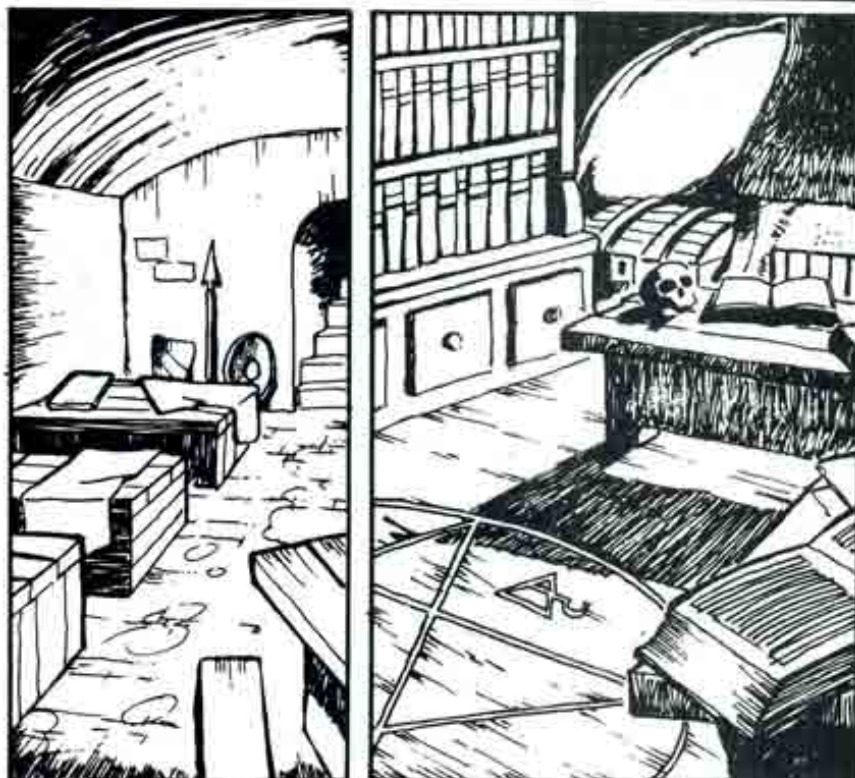
ESCENARIOS

- Df.1 Ruinas de cripta
- Df.2 Entrada de castillo
- Df.4 Suelos
- Df.5 Paredes st. 2 cm.
- Df.6 Paredes st. 4 cm.
- Df.7 Paredes st. 6 cm.
- DfA.1 Puerta y trampilla



NOVEDADES

- Df.3 Torre del Unicornio
- Dfh.1 Cocina
- Dfh.2 Taberna
- Dfh.3 Habit. de Mago
- Dfh.4 Barracón
- DfA.2 Columnas



ESCENART

C/. Rios Rosas, 6 Bajos
08006 Barcelona (España)